

• NINTENDO • SEGA • NEO GEO • PC • CHISPAS • ATARI • CD •
ISSN- 1405-0137
VIDEO TIPS
DK
LA REVISTA DE TODOS TUS VIDEOJUEGOS
SAMURAI SHODOWN (G.B.)
BUBSY 2 (SNES)
SLAM MASTER 2 (CHISPAS)
PRIMAL RAGE (CHISPAS)
TARZAN (G.B.)
ZED BLADE (CHISPAS)
¡PARTICIPA! Y GANA ATRACTIVOS REGALOS
SUPER STAR WARS
RETURN OF THE JEDI
Año 3 No. 1
Precio N$ 10.00 M.N.
Otros países: $3.00 DLS.
O SU EQUIVALENTE
EN MONEDA NACIONAL
01
0 10722 80035 2

porque hacer reír también tiene su chiste



CHESPIRITO

lunes 8:30 de la noche.





DIRECTOR EDITORIAL
Angel Bosch Torrano

SUBDIRECTOR EDITORIAL
Antonio Tomás Pérez

DIRECTOR DE PRODUCCION
Jesús Lara Garza

DIRECTORA DE ARTE
Dulce María Domínguez Rohán

EQUIPO DE ARTE
Elena Frausto Sánchez
Alfonso Ramírez
R. Martha Hernández Valdivia
Leticia Guzmán Villaseñor

REDACCION Y CORRECCION
Ernesto Jáuregui R.
Yolanda Tobías Rodríguez
Maricarmen Vega López

INVESTIGACION Y DESARROLLO

Coordinador: Victor Reyes Castañeda
Analistas: ENREYGAR/SPY FOX /SEYA /CINOS
Colaboradores PC:
Juan Manuel Cisneros de Compujuegos,
Carlos Arredondo Escobar
de "CESOCOME"

FOTOGRAFOS
Néstor Herrera, Rodolfo Barrón

VIDEOTIPS ES UNA PUBLICACION DE EDITORIAL TELEVISA

PRESIDENTE
Gustavo González Lewis

VICEPRESIDENTE EJECUTIVO
Javier Toussaint

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS
Raúl Archundia V.

COORDINADORES DE VENTAS
Rocío Campo, Clementina Cummings,
María Elena Domínguez
Javier Sánchez Mújica

SUSCRIPCIONES
Víctor M. Saldaña
Tels.: 561- 2715 y
352- 3266 ext. 22 y 37

(DR) VIDEOTIPS, Editada y publicada por Editorial Televisión S.A. de C.V. Lucio Blanco 435, Azcapotzalco, C.P. 02400 México, D.F. Tel: 3-52-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título en trámite ante la Dirección General de Derechos de Autor. Certificado de licitud de título en trámite. Certificado de licitud de contenido en trámite. Autorización como publicación periódica con Registro en trámite ante SEPOMEX. Editor Responsable: Pedro Pablo Pérez Girón. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco Nº 435 Azcapotzalco, C.P. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A. C. Barcelona 25, Tel 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco Nº 51, Col. Ixtacalco. Teléfonos 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

editorial

Al comenzar un nuevo año, siempre estamos llenos de curiosidad por lo que vendrá. Pero lo cierto es que el 95 promete ser muy novedoso. Aunque algunas de estas novedades ya hayan aparecido en el 94, las repercusiones que puedan provocar afectarán más al Año Nuevo. En este ejemplar tienen una muestra -quizá la más significativa- del nuevo concepto en videojuegos con Donkey Kong Country. Seguramente este juego va a marcar una nueva era, como en su tiempo lo hizo Street Fighter II con los juegos de pelea. Aunque quizá en este caso, y a menos que se abandone el camino trazado, la influencia será mayor, dado lo completo de éste. Me estoy refiriendo a que no sólo en lo técnico nos ha dado una agradable sorpresa este software, sino que en toda su realización se nota el esmero por cuidar todos sus detalles. Escenarios muy bien escogidos y desarrollados, tanto como los personajes. Una iluminación que podríamos llamar "cinematográfica", muy acorde con la escena. En fin... ameno durante toda su trayectoria. Incluso tiene momentos en que te hace escapar la risa. Nintendo ha logrado lo más importante. Un juego que no sólo sorprende por su calidad técnica, sino que divierte ¡y mucho! Pero esto es solo una probadita, pues los anuncios que hay como **Nintendo Ultra 64**, **Play Station de Sony**, el **Saturno de Sega** y juegos como el **Virtua Fighter II**, y en general la revolución que se espera represente la evolución del CD, prometen un año lleno de buenas perspectivas. Así que no pierdan de vista VIDEOTIPS, que seguirá informándoles puntualmente de todo esto.

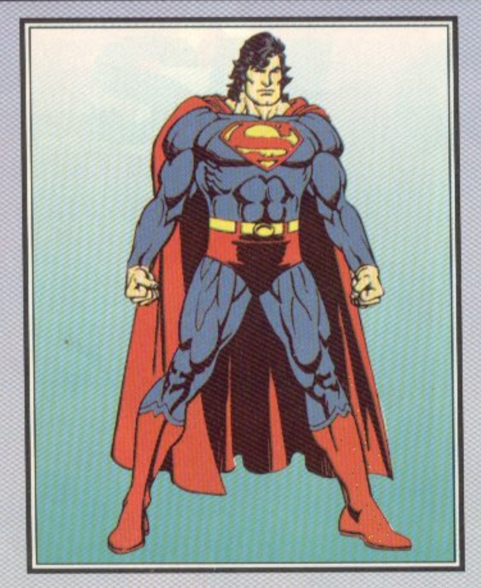
Angel Bosch

VIDEO TIPS Coleccionable

Este mes tus personajes favoritos de 



Cada nuevo Supermán usaba el escudo de éste. Claro que, con algunos pequeños cambios, exceptuando el erradicator que mantenía el escudo original en su traje.



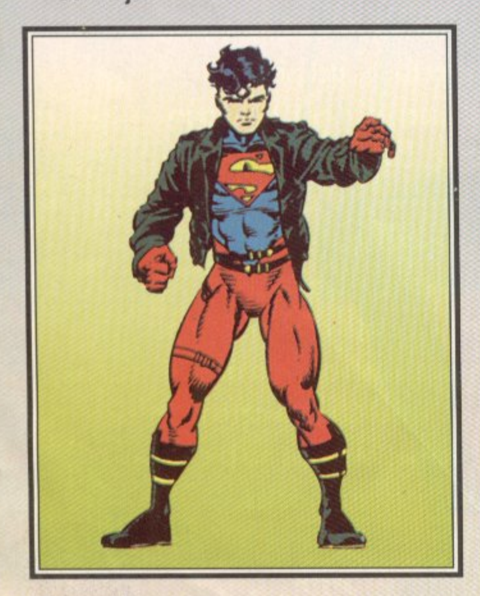
Superman

Se oculta bajo la identidad de Clark Kent. Es reportero del diario "El Planeta" y su misión principal es defender la ciudad de Metrópolis contra los malhechores.



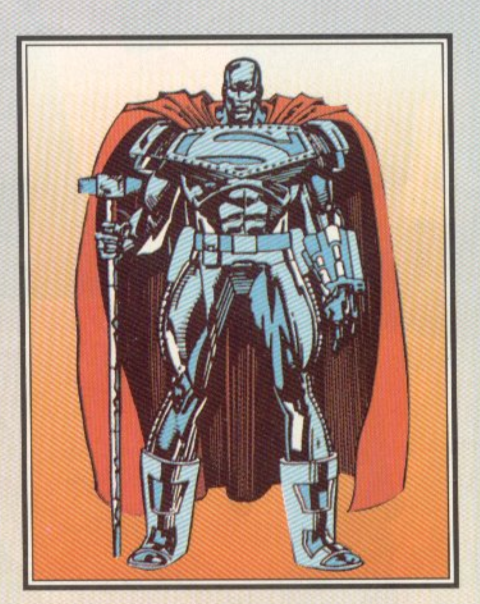
Erradicator

Fue creado gracias a la avanzada tecnología de la Fortaleza de la Soledad, con el único objetivo de proteger el escudo y nombre de Supermán.



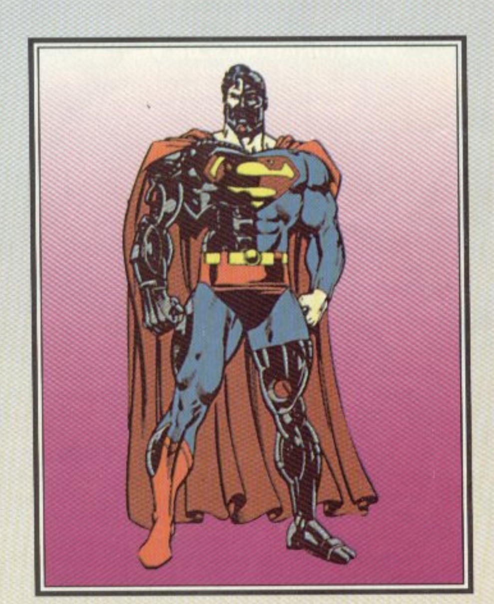
Superboy

Es un joven extremadamente ágil que pretende ser como el verdadero SUPERMAN. Fue creado con el DNA de Supermán en la base Cadmus.



El hombre de acero

Bajo esa gran armadura de acero se esconde un gran científico que intenta devolver la paz a la ciudad de Metrópolis, defendiéndola de los ataques de las temibles bandas.



Cyborg

Sus partes metálicas son de origen criptoniano; mientras que, sus partes humanas corresponden al DNA de Supermán. Dice ser Supermán y es uno de los personajes más poderosos.

SUMARIO

NEC FX, OTRO COMBATIENTE MAS EN 32 BITS

¿Recuerdas el anuncio que te hicimos desde el año pasado en nuestra sección de *Vía Satélite* respecto a los planes de NEC para lanzar un nuevo sistema de 32 bits que llevaría por nombre NEC FX? Pues bien. Lo prometido es deuda. NEC será otra de las compañías que libre la batalla en la nueva generación de sistemas de entretenimiento. Su nuevo sistema incluirá detalles super especiales, como por ejemplo, una técnica de procesamiento de gráficas que, al parecer, supera a cualquier otro sistema y que le dará más fuerza a las animaciones; además de un display de compresión. Otra de sus variantes es que no utilizará ningún chip especial de gráficas poligonales (como se ha venido haciendo en otros sistemas). Además, podrás disfrutar de sus personajes animados a una velocidad similar a la de las caricaturas (aproximadamente 30 cuadros por segundo) y con una gama de 16 millones de colores ¿no es genial? Y, lo más padre es que NEC no solamente pensó en los videojugadores, sino también en aquellos que no son tan aficionados. Es por eso que decidió añadir otros atractivos a su sistema, tales como la capacidad para CDs musicales y Photo CDs, entre otros. Por su diseño, el NEC FX parece más una PC que una consola normal, pero tú bien sabes que esto no es lo más importante, sino los alcances que éste tenga. Sus pads son muy resistentes y la disposición de sus 8 botones se asemeja al estilo del Génesis y del SNES. Junto con el lanzamiento de este sistema (el cual no sabemos todavía para cuándo se realizará), aparecerán dos juegos: **Battle Heat** y **FX Fighter**. Este último tiene ciertos rasgos parecidos al Virtua Fighter de Sega.



SISTEMA VR DE NINTENDO. OTRO GRAN LANZAMIENTO DE ESTA COMPAÑIA.

Nintendo también hará su arribo a la realidad virtual. Y decimos que también lo hará, porque tiempo atrás algunas otras compañías ya habían anunciado sus planes sobre realidad virtual. Tal es el caso de Sega y Sony, quienes por diversos motivos -entre ellos posiblemente el costo- no han lanzado sus sistemas de VR. Bueno, pero ahora, adentrándonos en lo que a Nintendo se refiere, éste desarrollará un sistema VR de 32 bits, cargado de detalles ¡PADRISIMOS! Entre ellos está el diseño del casco, que se pretende que no sea tan estorboso. Por otro lado, a diferencia de los actuales sistemas VR que se disfrutan en algunas salas de entretenimiento en U.S.A., donde interviene solamente una mano para la operación del control, con este sistema entrarán en acción ambas manos para la operación y control del juego.

Hasta el momento se sabe que el lanzamiento en Japón será durante la primera mitad del año; pero aún no se han dado a conocer los planes de comercialización a nivel mundial. Ojalá que no se demore demasiado en llegar aquí.

Ahora bien, en cuanto al precio, por lo menos en Japón este sistema no tendrá un costo muy elevado; y en lo que respecta a los juegos, estos tampoco serán caros. ¡Qué buen detalle! Ojalá ocurra lo mismo cuando llegue aquí.

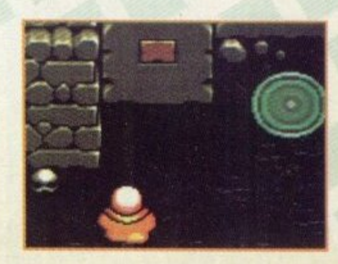
Por último, parece ser que también ya se ha dialogado con algunos licenciatarios para que realicen trabajos para este sistema; aunque este punto, aún no ha sido confirmado.



ADAMS FAMILY VALUES

SNES





La singular familia Adams regresa. Pero ahora lo hace con un juego de R.P.G. en el que el Tío Lucas tendrá que encontrar a Baby Pubert, quien fue raptado por el Baby-Sitter. Para lograr su objetivo, debe resolver ciertos laberintos y enfrentarse con plantas carnívoras y demonios, entre otras cosas. Cuenta con 16 megas y es para un solo jugador. El grado de dificultad del juego es un poco alto, pero esto es un detalle que agrada a ciertos fans de los R.P.G.

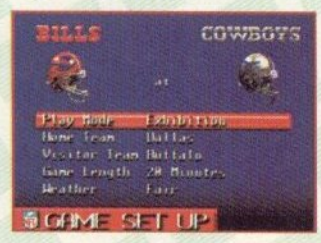
Licenciatario.- Ocean

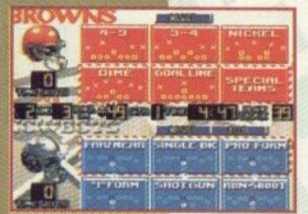
MADDEN NFL' 95

GENESIS



Como ya se ha hecho tradición en el medio para los que son adictos a los juegos de futbol americano, aquí está la versión 95 de este título en el que podrán intervenir 4 jugadores, además de que tendrás más posibilidades de selección de jugadas. Un aspecto que no se cambió, fueron las opciones de juego; ya que, desde la versión pasada, eran buenas. Por ello no se hicieron grandes ajustes.





En esta versión, J. Madden seguirá efectuando sus comentarios del juego y algunos otros puntos, muy a la Madden.

Licenciatario.- Electronics Arts

RADICAL REX

GENESIS



Activision lanza este juego de acción, en donde controlas a un pequeño dinosaurio de nombre Rex, a lo largo de más de 10 niveles. El juego cuenta con buenas animaciones del personaje, además de que la *manejabilidad* es aceptable.

Fue desarrollado con solo 8 megas. Decimos "con solo"porque como que a estas alturas está resultando algo extraño el poco empleo de megas para los juegos. Es para 1 ó 2 jugadores y su dificultad es media.Pero lo más importante es que Rex cuenta con buen ánimo para salir victorioso.



Licenciatario.-Activision



SUPER STAR WARS RETURN OF THE JEDI

La estrella de la muerte casi está en pleno funcionamiento. La furia del emperador es más fuerte que nunca... Esta vez, se necesitará algo más que un ejército para derrotar al Lado Oscuro de la Fuerza. Así es. Llega tan lejos como puedas. Házlo por todas aquellas batallas que has ganado, y también por todas aquellas batallas que has perdido... ¡Enfrenta tu destino, joven Jedi! Haz añicos al Lado Oscuro de la Fuerza... ¡de una vez y para siempre! y completa la trilogía de esta fantástica aventura.

SNES

LICENCIATARIO: LUCAS ARTS

A continuación conoceremos a cada uno de los personajes que intervienen en esta aventura.



LUKE SKYWALKER

Después de haber librado una peligrosa batalla en contra del poderoso Vader, Luke continua en su lucha contra el imperio, ignorando lo que el destino le depara al saber cual es el misterioso lazo que lo une con el caballero Jedi del lado obscuro.



HAN SOLO

Gracias a la fuerte amistad que lo une con la rebelión, Han Solo es rescatado de su prisión de hielo. Esta vez ha regresado con más fuerza que nunca para vencer al imperio con la ayuda de su famoso Halcón Milenario.



LEIA BOUSHH

Aliada a los rebeldes en su lucha contra el imperio, Leia toma parte importante en esta aventura. Gracias a su infiltración en los dominios del emperador Jabba, se ha logrado rescatar a Han Solo.



WICKET

Este simpático personaje se une a la batalla, demostrando que no importa el tamaño si no la astucia ante los rivales. Con él se comprueba aquello de "chiquito, pero picoso".



CHEWIE

Aunque se trata de la historia original, este malhumorado simio no desempeña ningún papel importante en este *Return of the Jedi*; sólo en algunos niveles. De cualquier manera, ¡no lo pierdas de vista!



NIVELES







SPEEDER

Tu primera misión será liberar a Han Solo de las perversas garras de Jabba The Hutt. Para eso tendrás que empezar tu travesía cruzando el espacio a bordo de esta nave.

Toma el control de tu nave. Cuando estés por caer, presiona el botón **Y** para que puedas saltar. Además, si te gusta la velocidad, mantén presionado el botón **B**; asi encenderás tus turbinas e incrementarás tu velocidad.

TATOOINE

Antes de iniciar este nivel, tendrás la opción de seleccionar entre Luke, Leia y Chewbacca. La mejor opción es LEIA.



Esta zona desértica es muy peligrosa. Manténte muy alerta en las cascadas de arena, ya que de algunos lugares surgirá una roca dentada que podría entorpecer tus saltos.





Por otro lado, si deseas llegar fácilmente con el jefe de nivel, ve por toda la parte derecha de arriba recorriendo los peldaños. Este es el camino más viable para llegar con el líder.



Antes de que comience a atacarte, destruye los cañones láser que están en la pared utilizando un doble salto.





Cuando estés frente a él, sitúate en el centro y conéctale todos los disparos que puedas con tu arma recargable. ¡OJO! Cuando te ataque, únicamente utiliza tu guardia; así no te dañará.

JABBA'S DANCE HALL

Este escenario te resultará más sencillo si tomas a Luke.





¡Muy abusado con las plataformas! Utiliza el doble salto para que no te causen ningún daño.



También debes cuidarte de no caer en las trampas que están en el piso. Para lograrlo, utiliza de nueva cuenta el doble salto.





Para poder vencer al jefe cuando estés frente a él, lo único que tienes que hacer es utilizar tu guardia para cubrirte de sus disparos. Al escudarte, sus disparos rebotarán golpeándolo. Como verás, puedes vencerlo sin necesidad de golpearlo con la espada.

NOTA: Si pierdes energía recurre al Power Heal.



JABBA'S PALACE

En la selección, la mejor opción será Chewie.



Algunos de los prisioneros te atacarán cuando llegues al interior de esta base, así que ¡MUCHO OJO! cuando pases por las rejas.



Antes de saltar este peldaño debes eliminar al enemigo que está del otro lado. Si no lo haces, al saltar no te dejará pasar y el peldaño se caerá.



Tu enemigo se encuentra en la parte más alta del lado derecho. Para poder llegar a esa zona, primero baja hasta llegar a los precipicios.





En esa zona tendrás que subir por los peldaños hasta llegar al jefe. Para mayor facilidad, cuando estés frente a él tienes que portar el arma Blaster Dirigido; asi será más fácil eliminarlo. Por otra parte, si pierdes sangre, dispárale a los pequeños mounstros que lanza; ellos te darán energía.



RANCOR PIT

Para esta misión, tu mejor carta será HAN SOLO.



Cuando estés en estos lugares, utiliza tu arma y podrás destruir los esqueletos. De esta forma te abrirás camino.



Ten cuidado con las piedras que te lanzarán los cráteres. No te hagas el valiente queriendo atravesarlas. Mejor espérate a que terminen de ser lanzadas.



Finalmente, una vez que te encuentres frente al jefe de este nivel, sitúate en la parte final del escenario. Desde ese lugar, conéctale tus disparos.





No te preocupes por los derrumbes. En ese lugar no corres ningún peligro. Sin embargo, por lo que sí tienes que preocuparte, es por sus disparos. Sólo manténte alerta y realiza saltos dobles; así podrás librarte de ellos.

ATTACK ON SAIL BARGE

Han Solo es el más indicado para cubrir este escenario.





Aquí debes medir muy bien tus saltos, pues las naves que pasan pueden entorpecer tu misión y provocar que regreses.



Dirígete hasta la parte más alta de la nave. En ese lugar te toparás cara a cara con el jefe.







Eliminarlo te resultará sencillísimo. Conéctale tus disparos en la cara, y cuando ataque bárrete hacia el otro lado cuando éste se encuent en el aire.

INSIDE SAIL BARGE



Tu primer objetivo será alcanzar el barco espacial de Jabba. ¡Elimínalo! y después sal de ahí inmediatamente antes de que explote.





Cuando llegues a este lugar, súbete al tubo y salta hacia arriba. En ese sitio encontrarás algunas vidas, corazones y espadas extras.



¡AGUAS! con los tambos. Para pasarlos fácilmente utiliza tu SPIN.

Cuando estés frente a Jabba, sitúate en el lugar que se indica en la foto. Después conéctale tus disparos, y cuando se acerque hacia ti realiza un salto doble sobre tu mismo lugar; así podrás esquivar su ataque.

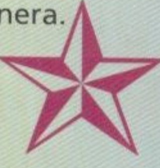




ENDOR - SPEEDER BIKES

El escudo generador de la Estrella de la Muerte está localizado en la luna del bosque de Endor. ¡Destrúyela!, y el imperio se verá envuelto en graves aprietos. Primero, móntate en tu bicicleta y despista a los árboles gigantes y a los scouts imperiales que te salgan al paso.

En este nivel no importa el personaje que escojas. Cualquiera de los dos te servirá de igual manera.







Aquí lo único que tienes que hacer es derribar a nueve SCOUTS, teniendo cuidado con los árboles.



Puedes chocarlos y dispararles para acabar con ellos sin ningún contratiempo.

EWOK VILLAGE

Ahora la acción se desarrollará en la villa Ewok. Ahí tendrás que ir quitando la hierba que te estorbe para poder atravesar el bosque con mayor facilidad.
En esta zona no tendrás más opción que seleccionar al Ewok.







Cuando te topes con estos dragones voladores, arrójales tus flechas. De no hacerlo podrían tirarte al río.

Si estás en este punto, no intentes avanzar por los troncos del río. Lo mejor que puedes hacer es lanzar tus flechas a los árboles y utilizarlas como trampolín. Lanza una, y cuando estés rebotando, lanza otra desde el otro extremo del árbol; de este modo irás formando escalones para poder atravesar el río.





Tienes que avanzar hasta la parte de arriba. En ese lugar te encontrarás con un enemigo sin demasiadas complicaciones. Para vencerlo tienes que hacer lo siguiente: sitúate en el centro y conéctale un disparo. Posteriormente salta cuando te ataque. Una vez que caigas, conéctale otro disparo y cuando te ataque salta de nueva cuenta. Repite la operación hasta que termines con él.

ENDOR

Luke será la única opción para esta misión.



Aquí lo que tendrás que hacer será llegar a la parte más alta de la pantalla del lado derecho. Para lograrlo debes ayudarte de estos peldaños.





Cuando llegues a este lugar, súbete a esta plataforma. Una vez arriba, ve pasando por cada una de ellas de modo que subas más.
Al llegar a la parte superior de la base te verás cara a cara con el jefe de ese nivel.





Para terminar con él fácilmente, realiza la siguiente técnica: cuando los robots te ataquen utiliza tu escudo para usar sus disparos como arma. ¡OJO! No ataques solamente a los robots.
Lo que tienes que destruir es la nave. Lo conseguirás utilizando saltos dobles cuando tengas oportunidad. No olvides utilizar el power Heal.

HALCON MILENARIO





Cuando hayas terminado con este jefe tienes que abordar el Halcón milenario y derribar 12 naves enemigas.
Esto es demasiado fácil; así que no creo que necesites ninguna ayuda, ¿verdad?

POWER GENERATOR

Para destruir el generador de poder utiliza a Chewie.



Cuando veas este tipo de pared, rómpela fácilmente realizando un SPIN.



Sitúate en este lugar y destruye la pared. En ese lugar encontrarás monedas, vidas extras y armas.



Una vez que bajes por esta zona, ¡abre bien los ojos!, ya que corres el peligro de caer. Observa con el botón **L** para que puedas caer en el peldaño.



¡No lo olvides! Toma los ITEMS de poder, que encontrarás en estos lugares.







Al finalizar este nivel, tendrás que destruir el reactor. Para que te sea más fácil tienes que llevar el arma de persecución. Si es asi, sitúate en el peldaño izquierdo; desde ese lugar conéctale tus disparos. Cuando el peldaño caiga, salta hacia el nuevo peldaño.



LA BATALLA DE LOS CABALLEROS JEDI



Lo inevitable ha llegado. Este será uno de tus encuentros finales, y en él debes demostrar que tan bueno eres manejando la espada contra Vader. Será pieza fácil para ti, asi que ¡no te preocupes! Utiliza tu guardia cuando te ataque, y contraatácalo con espadazos cuando te dé la espalda presionando el botón **Y**. Solo con esa estrategia podrás deshacerte de él.
Nota: No olvides utilizar tu Power Heal.

CARA A CARA CON EL EMPERADOR

Debes estar ¡MUY ATENTO! y fijarte donde pisas, ya que el emperador te lanzará rayos. Cuando esto suceda, atácalo presionando el botón **Y**.

Utiliza constantemente tu Power Heal. Si se te acaba, golpea las cajas de abajo; así obtendrás más.

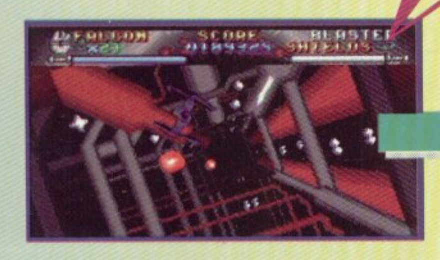


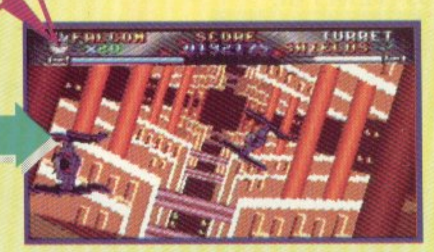




ESTRELLA DE LA MUERTE

Finalmente, ésta será tu última prueba Jedi. Tienes que entrar y destruir el túnel que te lleva al reactor. Después sal rápidamente antes de que la explosión te destruya. ¡Ah! y algo muy importante, ponte muy listo con el manejo de tu nave.





Cuando se aparezca esta zona mueve el pad diagonal abajo.

Para esta otra mueve el pad diagonal arriba.

No olvides utilizar el botón **B** para el turbo, y el botón **Y** para tus disparos.

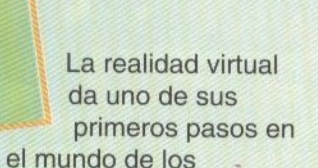
Si crees que *El retorno del Jedi* es solo un título más, te equivocas. La gran variedad de movimientos con los que cuenta están muy bien. Además, a diferencia de las anteriores versiones, en esta puedes manipular más personajes. Sus gráficas y sonido son excelentes... Bueno, hasta cierto punto (esto por los displays); por lo demás, es un título con el que podrás pasar momentos de verdadera acción.



8	DIVERTIDO
8	GRAFICOS
7	SONIDO
7	MANEJABILIDAD
8	DIFICULTAD



MERCADO MUNDIAL DE ACCESORIOS



STUNT MASTER VR (DE VICTOR MAXX)

La realidad virtual da uno de sus primeros pasos en el mundo de los videojuegos a nivel casero con el Stunt Master, el cual ya se había anunciado tiempo atrás.
El Stunt Master fue diseñado para poder utilizarse en los sistemas Génesis y SNES. Incluye dos cables en el paquete para poder conectarlo en cualquiera de estos dos sistemas. Su conexión es simple, ya que con solo ver el tipo de jack -que en este caso son cuatro- sabrás donde va conectado cada uno.
Para obtener el mejor funcionamiento de tu Stunt Master, te recomendamos tomar en cuenta los siguientes consejos: No olvides colocarte el **tracking tube** como se te indica, ya que sin este no podrás operar el juego.
También checa la posición de los **switches** que están en la parte de abajo. Deben estar en la posición correcta dependiendo del sistema que estés utilizando (SNES o Génesis). Para poder ajustar la sensibilidad en el Stunt Master, debes ver hacia el frente; asi podrás checar la respuesta del videojuego que tengas en turno. Si no obtienes una buena respuesta, da un reset al Stunt Master y repite la operación anterior. Este accesorio te ofrece varias ventajas. Por ejemplo, en juegos como el de Sonic, te permitirá manejar al personaje con solo mover la cabeza; aunque claro, primero tendrás que acostumbrarte para lograr una buena coordinación de tus movimientos (la verdad de las cosas resulta algo cansado).
En algunas ocasiones, si el ST no está bien ajustado, verás al personaje moverse únicamente para un solo lado. O inclusive, puede ser que no se mueva en ninguna dirección.
Además podrás ajustar el volumen, brillo y tinte mediante los botones que hallarás en la parte de abajo. Otro de los puntos a su favor es que puedes probarlo con la mayoría de los juegos de SNES y Génesis; aunque Victor Maxx (compañía que lo realizó) recomienda determinados juegos de cada sistema con los que se obtiene un mejor resultado.
Sólo hay dos cosas que siempre debes tener presentes:

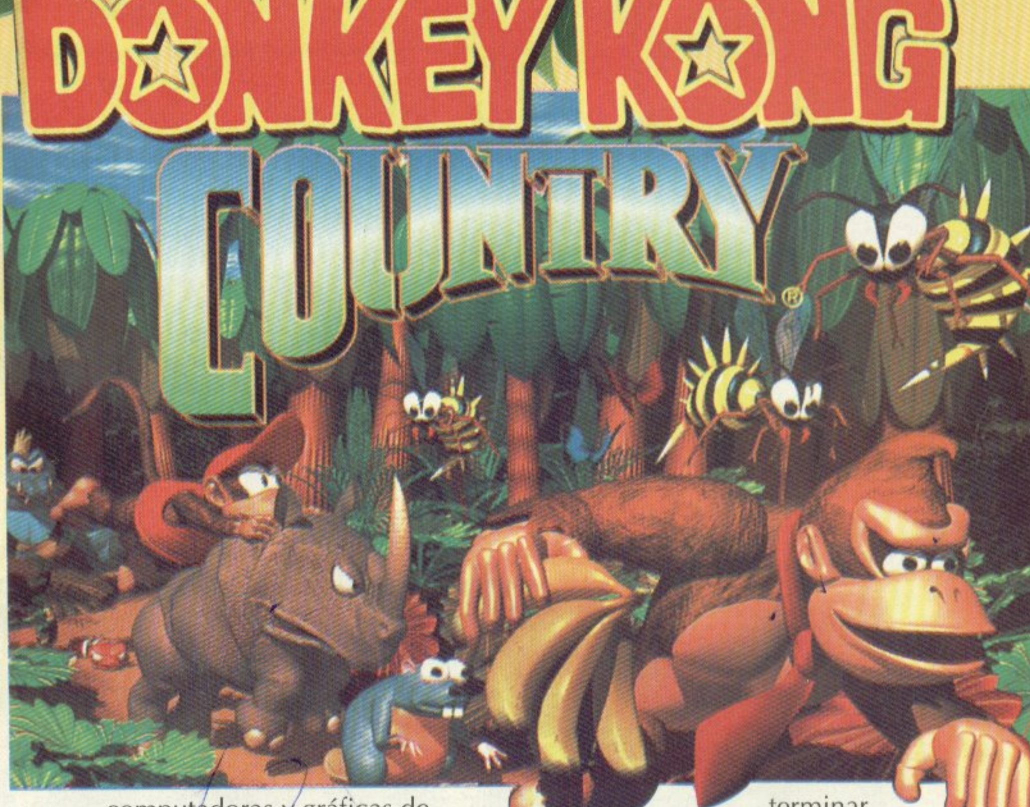
En primer lugar, se recomienda que después de usar el ST debes dejar pasar por lo menos 15 minutos antes de realizar otra actividad, como salir a jugar futbol por ejemplo. La razón de esto es que, si cambias drásticamente de actividad después de haber estado canalizando tu mente y tu vista hacia algo tàn directo como el ST, podrías llegar a sentir algún malestar. Por último -como ocurre con todos los accesorios- no abuses mucho del uso del ST, ya que tu visión se cansaría demasiado.
De cualquier modo, con el Stunt Master podrás disfrutar de una forma diferente tus videojuegos favoritos,así que ¡No te quedes con las ganas de probarlo! Puedes adquirirlo en Perinorte, Perisur o Pericoapa; o en cualquier centro comercial donde haya alguna tienda de Game Pres, por 300 pesos aproximadamente.

LICENCIATARIO: NINTENDO

SNES

Dr. Gachett

DONKEY KONG COUNTRY



Cuando se dieron las primeras noticias sobre la realización del juego Donkey Kong Country, surgieron todo tipo de comentarios y expectativas. Al decir "de todo", es porque había quienes pensaban que eran un poco exagerados los términos en relación al juego; y otros, en cambio, esperaban con ansia el arribo de Donkey Kong Country. A catorce años de distancia, Donkey Kong se consolida a lo grande con este título, ya que es el primer videojuego a nivel mundial en ofrecer personajes completamente computarizados, creados en exclusiva para el sistema SNES.

Antes de pasar directamente al juego queremos darte a conocer otros puntos que fueron importantes para poder obtener este SUPER título.

Para lograr las increíbles gráficas del juego, se emplearon las más avanzadas técnicas en gráficas por computadora, nunca antes usadas para el diseño de un videojuego de 16 bits. Las gráficas fueron producidas en Nintendo con el derecho adquirido para el empleo de tecnología en videojuegos **ACM**- Advance Computer Modeling *(Modelaje Avanzado por Computadora);* y, por si fuera poco, en este mismo proyecto se utilizó la tecnología de las super computadoras y gráficas de ***Silicon Graphics***, que aunado con el software de ***Alias Research's Power Animator***, permiten lograr cosas realmente espectaculares.

El equipo de diseñadores de Rare (de los mejores en el mundo, por cierto), desarrollaron D.K.C., con experiencias completamente nuevas. Además hay que mencionar que se utilizó un personaje real de Donkey Kong, diseñado por el legendario creador de este juego, Shigeru Miyamoto, quien también es creador del juego original de arcadia. Otro detalle que resultó fundamental para que Rare lograra una gran naturalidad en los movimientos de los personajes, fue el hecho de pasar un buen tiempo observando gorilas y **¡vaya que resultaron naturales los movimientos!**

Bueno, y para terminar con esto, debemos mencionarte que, con la salida de Donkey Kong Country se inicia una nueva era en los videojuegos, que la verdad se vislumbra fenomenal, ¿o no?

HISTORIA

En esta nueva aventura, nuestro "actual" Donkey Kong tendrá que viajar en compañía de Diddy a través de diversas áreas; y sobretodo, salir victoriosos de éstas. Tarea nada fácil ya que habrá varios Kremlings, además de otros peligros en cada una de ellas. A lo largo de su recorrido, este tremendo duo habrá de cruzar, desde arrecifes, hasta minas. ¡Ah!, por cierto, en cada área hay varias cosas ocultas, como las que más adelante te describiremos; así es que, aparte de la tarea de recolectar todos los plátanos robados por los Kremlings, tendrás que descubrir todos los secretos del juego.

MODALIDADES DE JUEGO



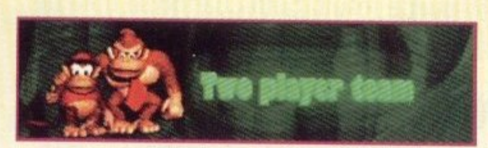
MODALIDAD 1

Donkey Kong y Diddy forman un poderoso equipo. Si tú tienes a ambos Kongs, podrás controlar a uno de ellos y el otro lo seguirá automáticamente. Al recibir el golpe de algún enemigo, el Kong que tú estás controlando saldrá corriendo; pero podrás tomar el control del otro mono. Si lo deseas también puedes cambiar a los Kongs durante el juego. Hay ciertos puntos del juego que representan mayores ventajas para Diddy, y otros que son mejores para Donkey.

MODALIDAD 2

En la modalidad de equipo para 2 players, ambos jugadores pueden alternarse el control del personaje durante el juego. Esta es la mejor manera para que un jugador menos experto, juegue con otro más experimentado que él.

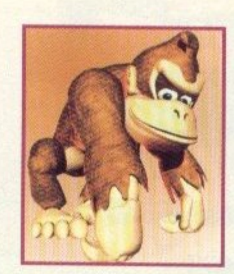




MODALIDAD 3

Puedes jugarlo sólo o con algún cuate. En la modalidad de COMPETENCIA para 2 jugadores, tendrás la oportunidad de saber quién es más hábil para acabar los niveles en menos tiempo.

Enseguida conoceremos más sobre nuestras estrellas, asi como sus movimientos especiales.



DONKEY KONG

Es el rey del ritmo, el primate fantástico; en pocas palabras... el dueño del escenario. Aunque no se trata del Donkey Kong original. Más bien, se trata de un pariente del personaje clásico. Donkey Kong Country es un personaje totalmente nuevo, con un nuevo "look", nuevos movimientos y una nueva actitud.

TECNICAS Y ESTRATEGIAS

Además de los movimientos de salto, correr, balanceo y lanzamiento de barriles, también te encontrarás con otros que son:



Posición de barril
Utiliza este movimiento para convertir a Donkey Kong en un gran barril viviente. Con este ataque dispersarás a tus enemigos.

Fuerza bruta

Una de las mayores ventajas de Donkey Kong es su impresionante fuerza. Esto le ayuda a encontrar los barriles ocultos, llantas y otros items que estén escondidos. Presionando el botón Y y manteniendo hacia abajo el Control Pad de manera simultánea, Donkey Kong podrá dar poderosos manotazos. Con este movimiento podrás vencer a tus enemigos, y descubrirás muchas cosas que se hallan bajo la tierra.

DIDDY KONG

Aunque nunca lo admita, Diddy Kong es una copia de Donkey Kong. Su mayor ambición en la vida es ser un gran ídolo. Y a pesar de que Donkey Kong tampoco se lo diga frente a frente, el pequeño tiene un gran potencial. Es rápido, ágil, y posee un gran corazón. Sólo necesita un poco más de experiencia y, por supuesto, mucha orientación.



TECNICAS Y ESTRATEGIAS DE DIDDY

Ataque de rueda de carro

El movimiento característico de Diddy Kong es su ataque de rueda de carro. Quizá no sea tan poderoso como el ataque en posición de barril de Donkey Kong; pero, de todos modos, resulta muy efectivo. Aún en contra de luchadores tan pesados como Klump.

Nota: Esta técnica es muy útil. Especialmente en aquellos lugares donde veas letras o items; por ejemplo: Aquí realiza la técnica pegado a la orilla. Al terminarla quedarás suspendido en el aire durante algunos segundos, que serán suficientes para tomar tu item y después realizar un salto hacia algún lugar más seguro.



Pequeño pero rápido

Diddy es más pequeño que Donkey Kong, pero esto puede ser una ventaja. Por lo menos, esto hace más difícil que sus enemigos puedan golpearlo. Resulta especialmente útil debajo del agua donde hay muchas zonas estrechas. La forma como Diddy carga los barriles puede aparentar debilidad de su parte; pero puede resultar útil cuando se trata de descubrir ciertas áreas escondidas.

LA FAMILIA KONG



Funky Kong

A este alocado amigo de Donkey Kong de piel bronceada y lentes para sol, le gustan las playas y el surfing. Posee una especie de agencia de viajes que le permite viajar hacia cualquier nivel a través del juego. Posee información de gran utilidad para Donkey Kong y odia viajar solo.



Candy Kong

Esta damita es una de las mejores amigas de Donkey Kong. Aunque todos pensamos que algún día llegará a ser algo más, Candy opina que él aún no está preparado para eso. También es muy cariñosa con Diddy; a menudo se lo demuestra pellizcándole las mejillas. A veces, Diddy y Donkey suelen acompañarse de ella para ir en busca de sus plátanos perdidos. Cuando esto ocurre, Candy te da la oportunidad de salvar tus progresos en el juego. Todo lo que tienes que hacer es saltar dentro del barril de guardar.



Cranky Kong

Este ancestral personaje es quien ha aparecido en todos los juegos clásicos de arcadias. Donkey Kong se tropezará con él en varias ocasiones a lo largo de juego.
A Cranky, lo que más le gusta es regaña y dar consejos. Pero a veces, esto resulta sumamente molesto. Está ansios porque lo dejen participar en el juego, pero ya es algo lento para caminar. Cuando te aburras de él, mejor ¡bórral del mapa!

LOS CAMARADAS DE KONG

Hay cinco amistosos animales dentro de Donkey Kong Country que te ayudarán a lo largo de tu travesía. Puedes hallarlos tanto en las áreas más comunes, como en los lugares más inesperados. Cuando veas una caja con el símbolo de algún animal, súbete encima de ella para que puedas abrirla y te montarás en él automáticamente. Presiona el botón B para montarte; y para desmontarte utiliza el botón A.

Rambi

A Rambi le encanta correr a gran velocidad. Si mantienes presionado el botón Y, Rambi comenzará a saltar y a correr encima de todo lo que esté a su paso. Mantén los ojos bien abiertos con los pozos y los acantilados. Con la fuerza de Rambi podrás traspasar hasta las puertas más secretas. Cuando estés montado sobre él, presiona el botón Y para correr, y presiona el botón B para saltar.

Winky

Es uno de los animales más poderosos, aunque no lo parezca. Salta más alto que ningún otro animal, y con la fuerza de sus piernas es capaz de enfrentarse, aún a aquellos enemigos que Donkey Kong no puede derrotar. Generalmente se halla en los lugares oscuros. Usa el botón B para dar grandes saltos.

Squawks



Aunque no te puedes montar sobre él, te será muy útil. Lo encontrarás en el nivel de las cuevas oscuras. Posee una lámpara que te ayudará a iluminar tu camino.

Expresso

Es una avestruz muy valiosa. Es capaz de correr más rápido y de llegar más lejos que Rambi, ayudada por sus alas (presionando el botón B lograrás que las mueva varias veces). Sus largas piernas no están aptas para saltar encima de sus enemigos y los adversarios pequeños hasta pasarán por entre sus piernas. Pero, no te apures, porque no le causarán ningún daño. Utiliza el botón Y para correr y el botón B para saltar. Cuando estés en el aire, presiona repetidamente el botón B para aletear.

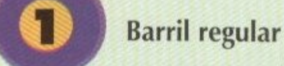
Enguarde

Será tu mejor acompañante en las aventuras submarinas. Presionando el botón Y o B obtendrás más velocidad, a la vez que la inmensa nariz de Enguarde se "transforma" en un arma mortífera. Cuando estés montado sobre Enguarde, impúlsate con el botón Y o B para obtener mayor velocidad. Esto también activará su puntiaguda nariz en contra de sus enemigos.

A continuación veremos los diferentes items con los que contarás en esta travesía.

BARRILES Y TONELES

Tanto Diddy como Donkey Kong son capaces de levantar y de arrojar los barriles. Pero existen muchas clases de ellos en este juego. Algunos cumplen funciones específicas.



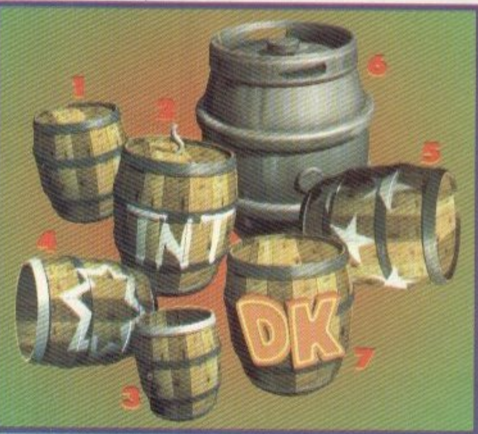
1 Barril regular

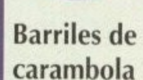
Estos barriles son un arma muy efectiva contra los enemigos. Pero, ¡cuidado! porque si sufren algún impacto se romperán en pedacitos. Estos rodarán hacia tus adversarios hasta que se estrellen.



2 Barril de pólvora

Con este barril cargado con trinitotolueno podrás vencer casi a cualquier enemigo, e inclusive te ayudará a abrir puertas ocultas. Si levantas el barril y luego lo bajas (presiona abajo el Pad y suelta el botón Y), harás que se retrase la explosión durante algunos segundos, como si fuera una bomba de tiempo.





3 4 Barriles de carambola

Generalmente se encuentran suspendidos en el aire por una fuerza desconocida. Cada vez que saltes dentro de alguno de ellos, podrás volar por el cielo a grandes alturas o a través de grandes distancias. Existen dos clases de barriles: los regulares que se activarán mediante el botón B, y los automáticos que te lanzarán inmediatamente. Los barriles automáticos están marcados con un signo blanco.



6 Toneles de acero

A diferencia de los barriles regulares, estos toneles de acero son prácticamente indestructibles. Si tiras uno de ellos, éste se mantendrá girando y dejará fuera de combate a los enemigos con que se tope. También podrás lanzar uno de estos barriles en contra de la pared y saltar encima de él.

5 Barril de intermedio

Estos barriles son "mi meta" y están decorados con una estrella. Si tocas uno de estos, cuando te eliminen, podrás volver a empezar en el lugar que lo hayas tocado, en lugar de hacerlo desde el principio del nivel.

7 Barril Donkey Kong

Los barriles marcados con el logo de Donkey Kong tienen a tu amigo dentro. Rompe el barril para sacarlo y se unirá a tu equipo. Si tienes a ambos Kongs, este barril funcionará entonces como un barril común y corriente.

AUN HAY MAS

Plátanos

Estas frutas son el objetivo central del juego. Así que, recolecta todas las que te encuentres durante el camino. Si reúnes 100 plátanos obtendrás una vida extra. ¡Muy abusado! con el rastro de plátanos dejado por los ladrones Kremlings; éste te guiará durante tu camino.



Letras de Kong

Deletrea las letras de KONG y obtendrás una vida extra! Las letras de K-O-N-G algunas veces están ocultas, así que será un poco más difícil para ti poder encontrarlas.

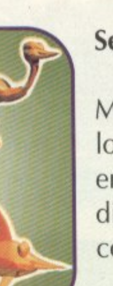
Globos

Los balones de Donkey Kong representan vidas extras. Cada globo **rojo** que tu colectes te dará una vida extra.

Los balones **verdes** valen 2 vidas extras.

Por otro lado se encuentran los **azules** que te darán 3 vidas extras.

Existen muchas maneras de hallar o de ganar globos. La clave es moverte rápido para tomarlos antes de que salgan volando.



Señales de animales

Muchas de estas señales doradas están ocultas en los diferentes escenarios. Recolectándolos de tres en tres, te transportarás a un nivel de bonus. En dicho nivel, tú representarás al animal del cual colectaste las figuras.

Niveles de bonus

Existe una gran cantidad de niveles de bonus que están escondidos dentro de este juego. Algunos de ellos son fáciles de encontrar, pero otros son muy complicados. Ambos te darán vidas extras, plátanos o items sorpresa.

Es bueno que sepas que, al igual que en el Super Mario World, después de haber pasado una escena, puedes volver a entrar en ella, y salir cuando tú lo desees simplemente presionando Start y después Select. Esto te será de mucha ayuda.

ZONA KONGO JUNGLE



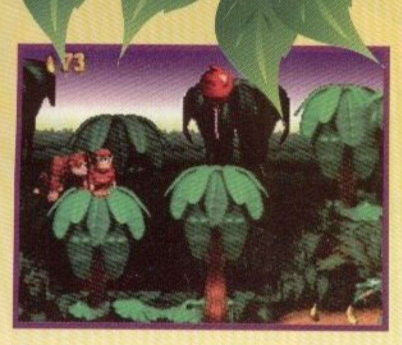


JUNGLE HIJINXS!
Al iniciar este escenario regresa al interior de la casa y hallarás una vida extra.

Salta desde lo alto y déjate caer en el lugar que indica la flecha. Con el impacto obtendrás un barril metálico. Al rebotar en el piso, mueve ligeramente el pad hacia la izquierda; de igual forma obtendrás algunas pencas de plátano y una vida extra.



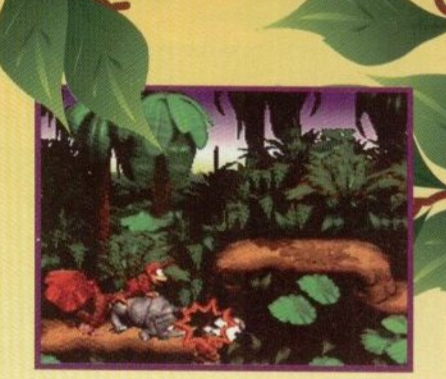




¡Por cierto, no olvides tomar esta vida extra!



Utiliza el rinoceronte y derriba esta entrada secreta.

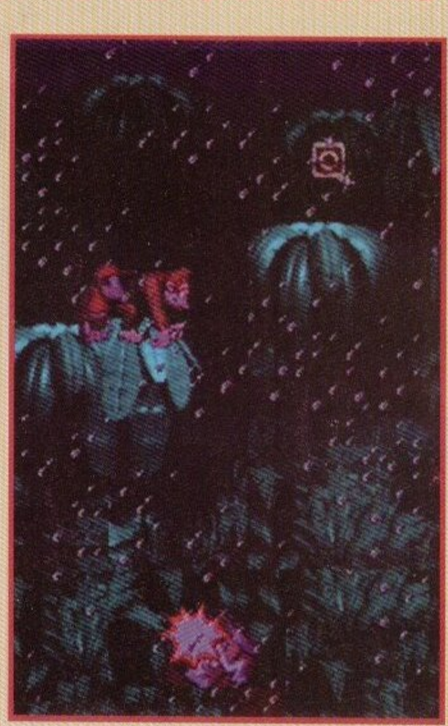


Cuando regreses de la escena anterior de bonus, baja y golpea este otro muro utilizando al rinoceronte.

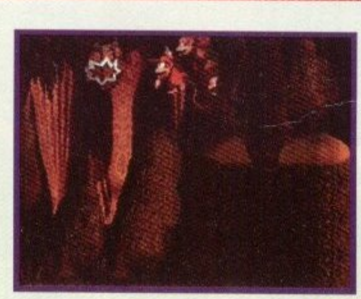
ROPEY RAMPAGE



Déjate caer desde este sitio. Abajo hay un barril que te transportará hacia una escena de bonus.



En este lugar déjate caer en medio de los árboles; como podrás ver abajo hay un barril que te transportará hasta el interior de una escena de bonus.



¡No olvides brincar hacia este barril!

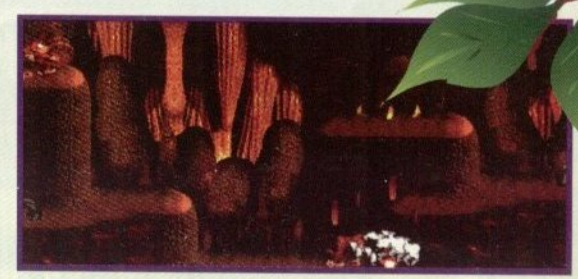


Cuando llegues a este punto, súbete al árbol y desde ese lugar déjate caer sobre la mancha que está en el piso. Al rebotar obtendrás un ITEM de rana.

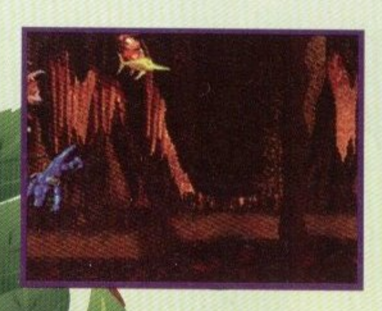
REPTILE RUMBLE



Si estás cerca de este barril, tómalo y salta lanzándolo hacia tus enemigos. El barril se encargará de ellos; pero, ¡no pierdas tiempo! Corre tras él porque te abrirá una puerta secreta.

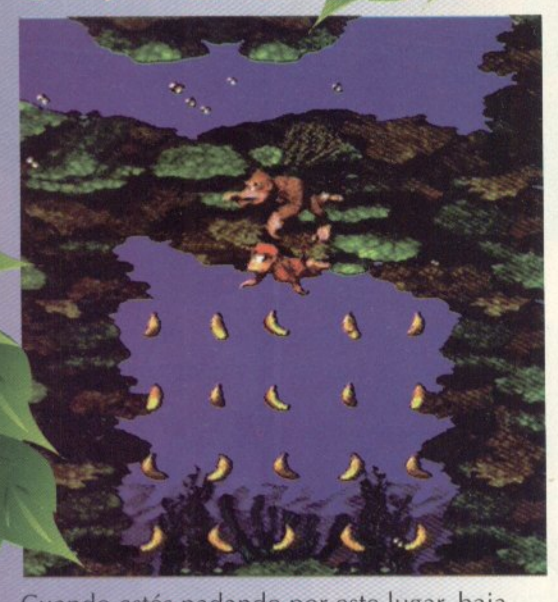


Por otro lado, cuando estés cerca de estos dos barriles, toma alguno de los dos y llévalo hasta este sitio. Una vez ahí, estréllalo contra el muro para abrir el pasaje.



Aquí tendrás que rebotar en la cabeza de tus enemigos, para que con el impulso alcances este ITEM de pez.

CORAL CAPERS

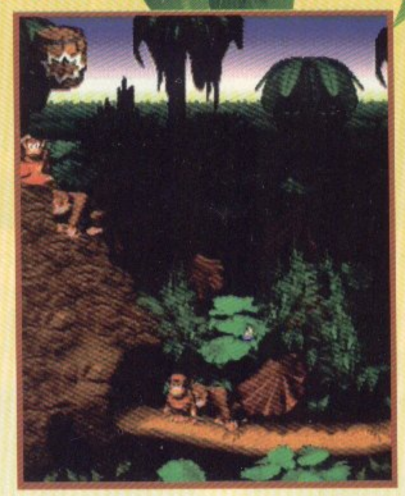


Cuando estés nadando por este lugar, baja por estas piedras falsas y obtendrás algunas bananas.



De igual manera atraviesa este pasaje y toma las bananas y el ITEM de avestruz.

BARRILES DE CARAMBOLA



Al iniciar este escenario, salta hacia la parte de arriba de la cueva (justamente de donde sales). En ese lugar hay un barril que te ayudará a pasar rápidamente una gran parte del escenario, pasando de un barril a otro.

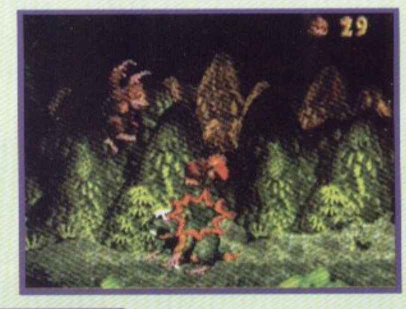
Por otro lado, si decides viajar por la parte de abajo cuando estés en esta zona, en lugar de pasarte al último barril, impáctate contra el muro y abrirás una puerta secreta.





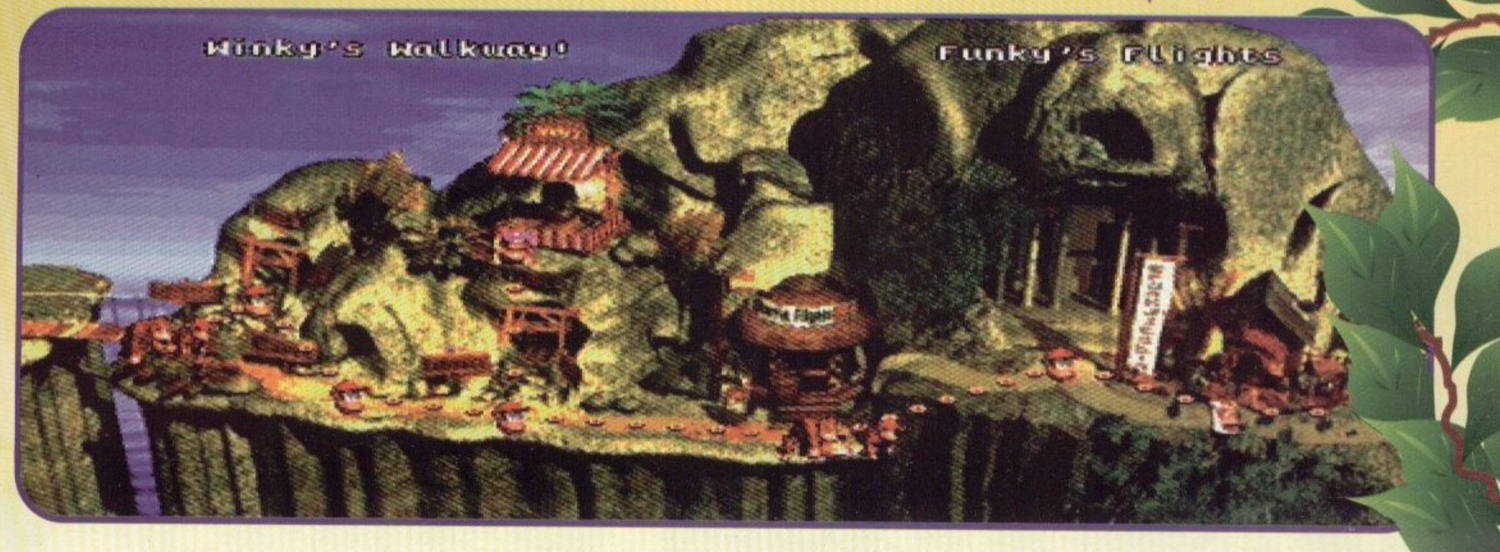
En este punto y después de haber eliminado a los enemigos, toma el barril de T.N.T y estréllalo contra este muro.

VERY GNAWTY'S LAIR

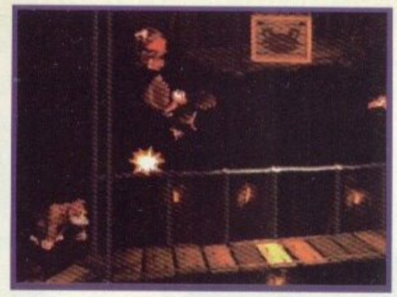


Por este enemigo ni te aflijas. No es de cuidado. Para vencerlo lo único que tienes que hacer es rebotarle en la cabeza varias veces. Por otra parte, sus ataques no te causarán demasiados problemas.

ZONA - MONKEY MINES -



WINKY'S WALKWAY



Es indipensable que tomes la rana, ya que más adelante la necesitarás. Para tomarla rebota sobre el buitre.



Si sientes apetito, salta hacia este barril. El te transportará hacia una escena de bonus en donde hallarás algunas bananas que te dejarán satisfecho.

Nota: No olvides a tu rana. Ella te será de gran ayuda.

MINE CART CARNAGE

Esta zona es un poco complicada. Si no saltas a tiempo, corres el peligro de caer al precipicio.
Para que esto no suceda, utiliza la siguiente estrategia: Espera hasta el último momento para realizar tu salto en vías, carros u obstáculos.





Gachetip: Por otra parte, si deseas pasar fácilmente este escenario, haz lo siguiente: **Al principio déjate caer al precipicio pegado a la pared del lado izquierdo, esto te llevará a las puertas finales del escenario.**

BOUNCY BONANZA



Una vez que elimines a la primera abeja, toma la llanta y regresa a la entrada de la cueva. Rebota sobre la llanta hasta llegar a la parte alta de la pantalla. En ese lugar hallarás un ITEM de rinoceronte.

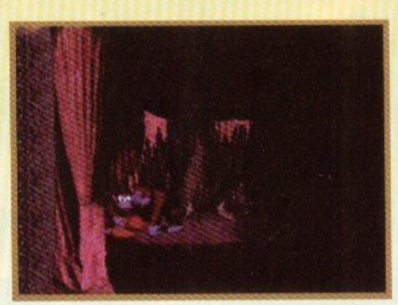


Aquí tienes que tomar este barril y llevarlo hasta este lugar. Después estréllalo contra el muro y abrirás una puerta secreta; pero, ¡manténte muy alerta! ya que si tocas a las abejas con el barril, éstas lo destruirán.

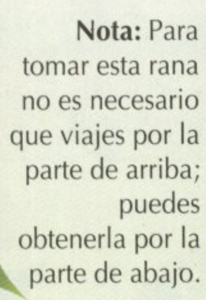




Cuando estés en este lugar, llévate la llanta hasta el lugar donde está el peldaño. Súbela y rebota sobre ella; cuando estés rebotando hasta arriba, mueve el pad hacia la derecha y pasa por el muro falso. Arriba ¡oh sorpresa!, encontrarás algunas bananas y también barriles.



Al bajar te encontrarás con una cueva, en el interior está tu camarada la rana.



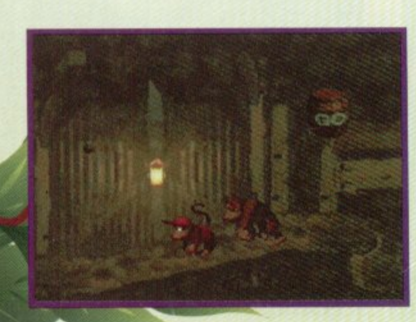
Nota: Para tomar esta rana no es necesario que viajes por la parte de arriba; puedes obtenerla por la parte de abajo.



Para subir hasta ese barril, utiliza la llanta que está más atrás. Una vez que la tengas, súbela sobre el peldaño.



STOP Y GO STATION





En esta mina debes tener mucho cuidado, ya que los ROCK KROC no te darán ninguna oportunidad. La única forma de detenerlos será poniendo en STOP los barriles que dicen GO (bastará con tocarlos).
Una vez que los desactives debes ser muy rápido, ya que solo tendrás algunos segundos para actuar.





Toma el barril y llévalo hasta este lugar. Una vez aquí, estréllalo contra el muro y entra inmediatamente antes de que el ROCK te dañe.



Gachetip: Si el camino te resulta un poco difícil, toma el atajo que te llevará casi al final del escenario. Para ello sólo debes regresar a la puerta por donde llegaste.

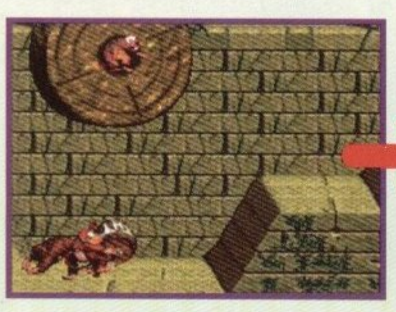
MILLSTONE MAYHEM!

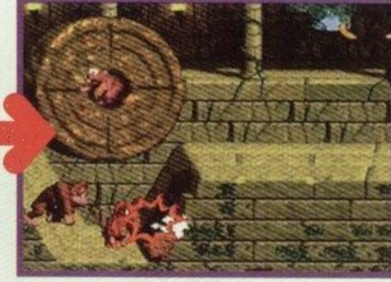


Al inicio, utiliza la llanta para situarte en este lugar. Una vez ahí, salta hacia arriba y te toparás con un barril.



Lo primero en este punto será ayudarte de este barril para tomar impulso e impactarte en este lugar en donde encontrarás una llanta. Llévala hasta este sitio y utilízala para alcanzar este barril.





Toma este barril T.N.T y llévalo hasta este sitio. Estréllalo contra el muro para poder abrir el pasaje secreto.





Al saltar, procura caer sobre esta marca y obtendrás una llanta. Acarréala hasta este lugar. Utilízala para subir hasta los peldaños. Arriba verás a la rana y también algunas bananas más.



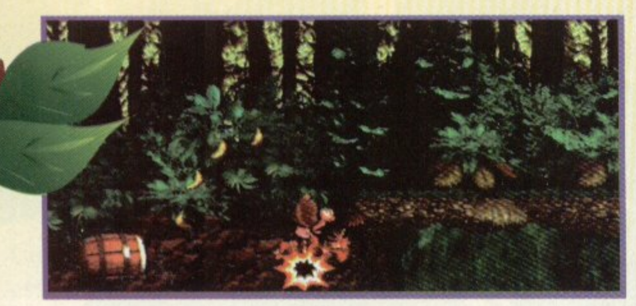
ZONA - VINE VALLEY

NECKY'S NUTS

Este enemigo te causará risa. Lo único que tienes que hacer para vencerlo es rebotarle sobre la cabeza cada vez que aparezca. Para que tu impulso sea mayor, utiliza la llanta. Pero, ¡cuídate de los cocos! Es con lo único que podrá atacarte.



VULTURE CULTURE



Para poder atravesar este lugar sin peligro de caerte, ayúdate del buitre. Para ello realiza tu disparo cuando el buitre esté cerca del otro lado.



Después de haber despachado al buitre, rebota en la llanta y cae sobre esta mancha. Así obtendrás una letra.



Después de que la obtengas, toma la llanta y llévala hasta este sitio. Rebota sobre ella y en lo alto encontrarás una sorpresa.



Cuando vayas a caer en este lugar, procura caer sobre el MINI-NEKI. Al rebotar sobre él, impúlsate sobre esta mancha en el piso y obtendrás un barril. Tómalo y estréllalo contra el muro.



Para pasar sin mayor problema la zona de los barriles, haz lo siguiente: al entrar al primer barril, espera un segundo. Después presiona el botón de disparo (esto lo puedes realizar en la mayoría de los barriles de esta zona).



En este lugar mata primero al buitre. Posteriormente salta desde ese lugar hasta caer en la mancha, así obtendrás un barril. Utilízalo para romper este muro.

TREE TOP TOWN



Al inicio de este nivel, espera a que algún enemigo se acerque para poder subir hasta este barril. Para Diddy impúlsate con el castor, y para Kong, con el buitre.

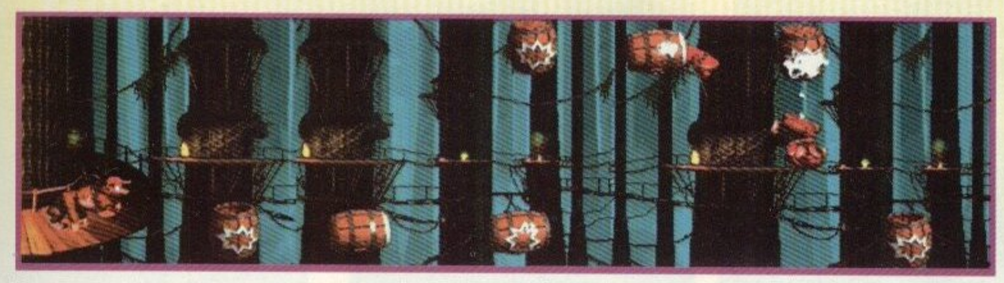


Cuando llegues a esta zona, no pierdas el tiempo intentando pasar. Utiliza a Diddy y realiza un fuerte salto cuando el segundo barril esté abajo.

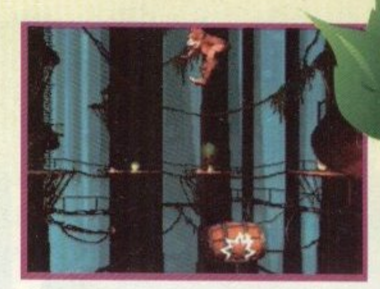


En la siguiente zona, al llegar al último barril impáctate con dirección a esta banana y pasarás a una escena de bonus.

Nota: No intentes regresar a la escena para realizar dos veces lo mismo, ya que podrías llevarte una sorpresa. La única forma será regresar al mapa de juego.



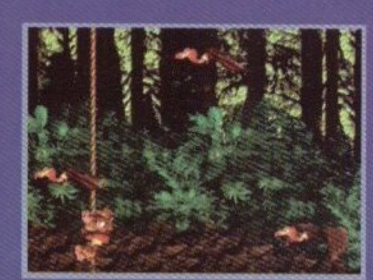
Si por algún motivo te equivocas al realizar tu disparo en este otro lugar no correrás ningún peligro. En la parte de abajo se encuentran dos barriles ocultos que te salvarán del precipicio.



Al igual que en una de las zonas anteriores, aquí bastará con realizar un buen salto para llegar al segundo barril sin necesidad de esperar.

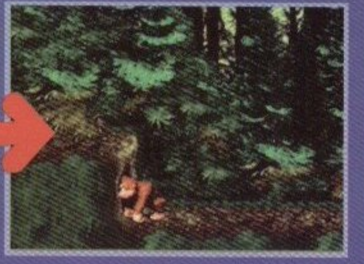
FOREST FRENZY

En esta zona tienes que mantenerte muy alerta con los enjambres de abejas, y también con las parvadas de buitres. Para las abejas no se requiere ninguna técnica especial. En cambio, para los buitres, si viajas por abajo será más fácil.



Un barril oculto se aproxima ¡MUY ALERTA!

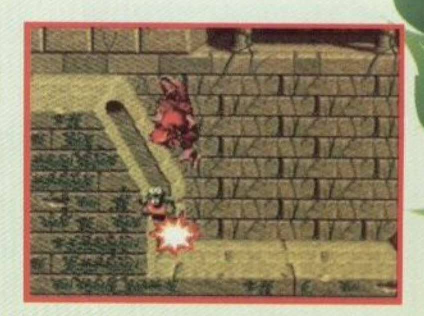




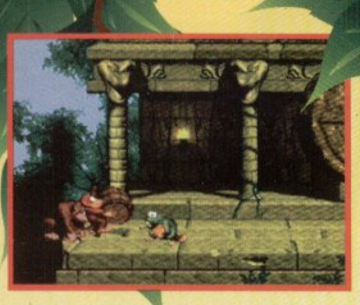
Al finalizar la travesía de las lianas, elimina a todos los enemigos sin tomar este barril. Posteriormente regresa por él y estréllalo en este lugar.

TEMPLE TEMPEST

Esta zona deberás pasarla rápidamente, ya que te toparás con algunas ruedas que te perseguirán a lo largo de un buen trayecto.



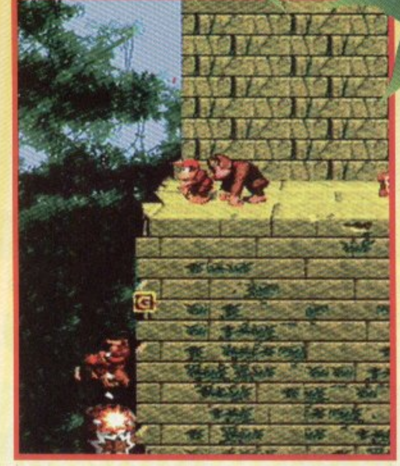
Al inicio de este escenario debes aguardar que algún enemigo se acerque para poder situarte en este sitio, ya que arriba te encontrarás un ITEM de rinoceronte.




Toma este barril y estámpalo en este lugar.



Cuando llegues a este punto, déjate caer sin preocupaciones, porque abajo se halla un barril esperándote.

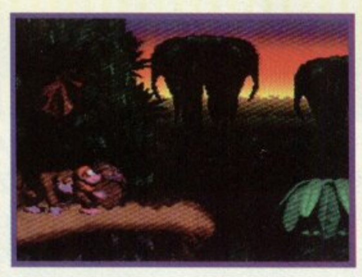


Al final, déjate caer del lado derecho y encontrarás una letra.

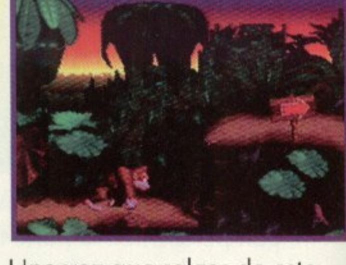
ORANG-UTAN GANG



Si deseas tomar esta letra debes usar el avestruz, y pasar hasta donde está la letra realizando saltos pequeños.

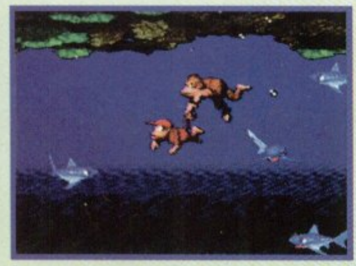



Por otra parte, cuando estés en este lugar, toma el barril y llévalo hasta este sitio. Ahí, ¡estréllalo contra la pared!



Una vez que salgas de esta escena, elimina al gorila que se halla en la cima de los árboles. Después regresa por el barril que está más atrás y llévalo hasta este lugar. Una vez allí, ¡estréllalo contra el muro!

CLAW CITY



Otra vez ¡al agua patos! Afortunadamente, este escenario no es muy complicado. Creemos que no necesitarás ayuda ¿o si?

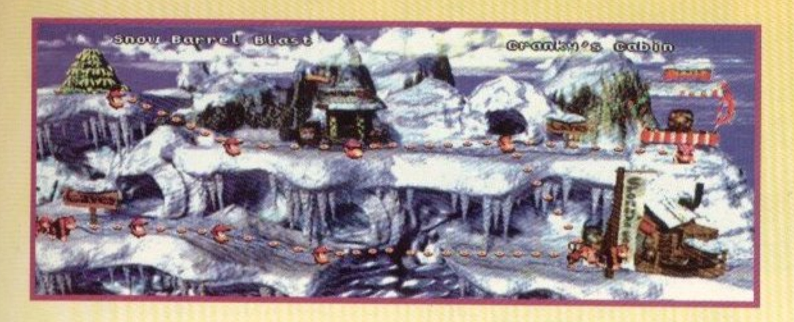
BUMBLE RUMBLE




Esta abeja es pacífica e inofensiva a menos que tú la ataques. Pero, aunque no quieras, tendrás que acabar con ella. Asi que sigue las siguientes instrucciones:
Primero, golpéala con los barriles. Cuando te ataque, espérala y pasa por debajo de ella hasta que cambie de color. Una vez que lo haga, continúa con la secuencia.

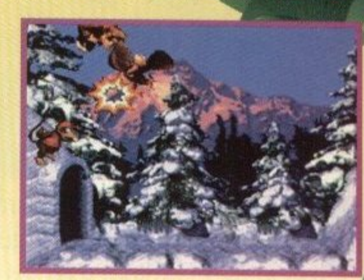


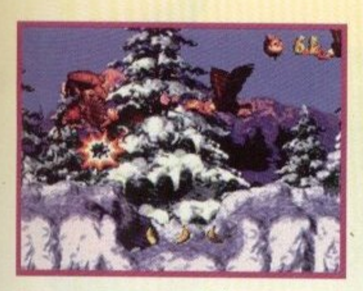
ZONA - GORILLA GLACIER -



SNOW BARREL BLAST

Al inicio de esta zona, aprovecha que los buitres se acercan; salta sobre alguno de ellos y mueve el pad hacia la izquierda. En ese lugar encontrarás un barril.





Para tomar este globo debes utilizar a los tres buitres que se acercan.



Una vez que llegues al primer barril de estrellas, regresa y déjate caer en este lugar. Ahí hallarás un barril.



Gachetip: Si te resulta muy difícil pasar la zona de barriles ¡no desesperes! Podrás atravesarla fácilmente si realizas la siguiente táctica:
Dispara cuando el tercer barril esté abajo. Si lo logras, te encontrarás con algunos barriles ocultos que te llevarán al final.

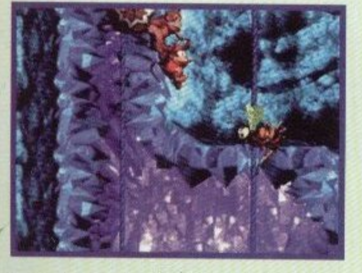
SLIPSLIDE RIDE



Al iniciar este escenario, espera a que algún enemigo aparezca, para que puedas subir a la soga rebotando sobre él.
Cuando estés arriba, toma el barril y estréllalo contra el muro.



Ahora toma este barril, y sin destruirlo con la abeja, desciende con él e impáctalo contra la pared.



En esta zona de las sogas se encuentra un barril ¡MUY ATENTO!



En este lugar hay una letra. Para tomarla debes subir por la cuerda. Si quieres, puedes ayudarte de algún enemigo; al descender no olvides caer en esta marca y obtendrás un ITEM de pez espada.

ICE AGE ALLEY



Al iniciar, dirígete hacia la izquierda. Allí encontrarás una letra y a tu camarada la avestruz.



Para poder entrar al barril debes rebotar sobre los dos buitres.

CROCTOPUS CHASE



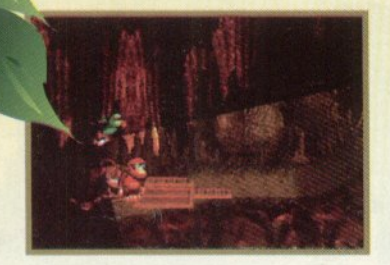
¡MUY ABUSADO! porque durante todo este escenario los pulpos te perseguirán. En las subidas utiliza tu nado rápido; y en las bajadas, ni lo pienses.





No importa lo que veas en este lugar. Demuestra tu valor y pasa por ese estrecho camino. Del otro lado verás un pez espada y un globo rojo.

TORCHLIGHT TROUBLE

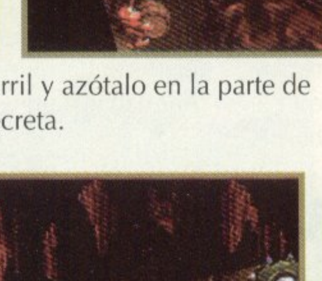


Al iniciar esta zona, no olvides ayudarte del perico. Será indispensable para ti.



Cuando estés aquí, toma el barril y azótalo en la parte de abajo. Ahí verás una puerta secreta.

Antes de llegar al final de esta escena, toma este barril y llévalo hasta este sitio. ¿Listo? Muy bien; ahora ¡estréllalo contra la pared!

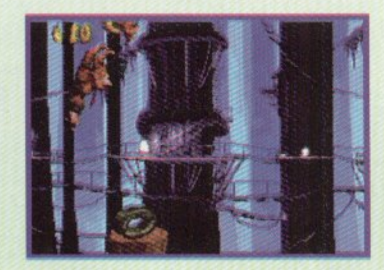




ROPE BRIDGE RUMBLE

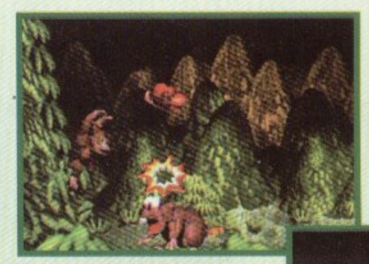


Déjate caer sin temor en este lugar. Abajo te espera un barril.

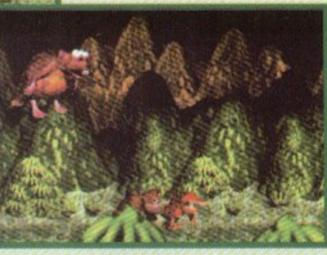


Cuando te encuentres en la zona de llantas, da un gran rebote hacia donde se halla la banana. Así pasarás a una escena de bonus.

REALLY GNAWTY RAMPAGE



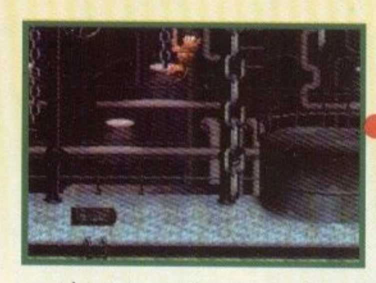
Con este enemigo utiliza la misma técnica que con el primero. Solo que, en este caso, ponte más atento con sus saltos.



ZONA - KREMKROC INDUSTRIES INC. -



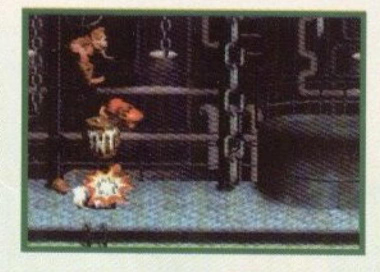
OIL DRUM ALLEY





Al inicio realiza un salto, agárrate de la cuerda y déjate caer. En ese lugar hallarás un barril de T. N. T. Estréllalo más adelante.

Primero deja que el gorila te lance un barril. Después esquívalo y síguelo a donde vaya. Te llevará a una puerta secreta.

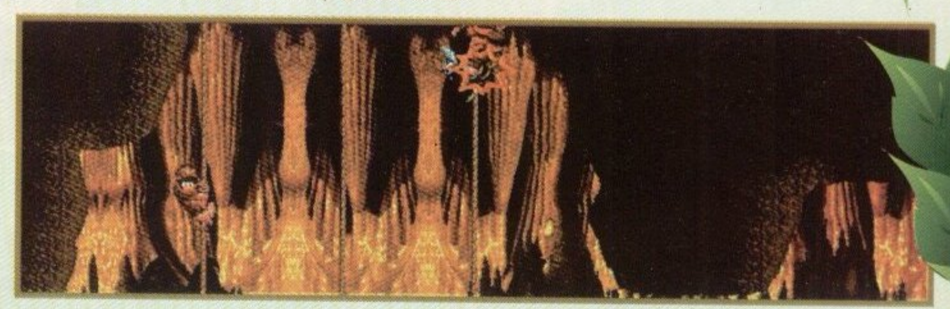




ELEVATOR ANTICS



No olvides entrar en esta cueva al inicio de este escenario.

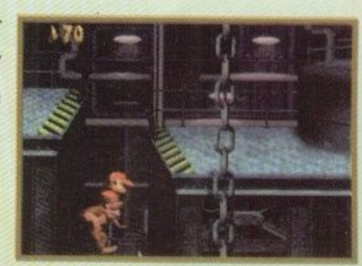


Al llegar a la tercera cuerda en la segunda zona de éstas, sube hasta arriba y realiza un salto hacia la pared. Allí encontrarás un camino secreto que te conducirá hacia una cueva.



Antes, sitúate en este lugar y salta hacia este sitio. Aquí obtendrás un barril de T. N. T. Estréllalo contra el muro.

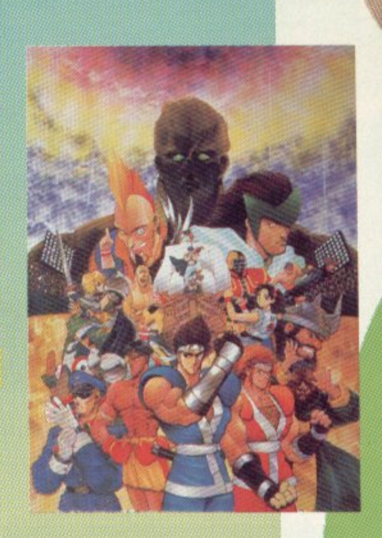
Déjate caer aquí y obtendrás un rinoceronte.



Pase a la página 43



WORLD HEROES 2 JET



JACK







1) Cae con patada fuerte **2)** Posteriormente marca patada débil **3)** Finaliza con un poder de cuchillo

RYO FU





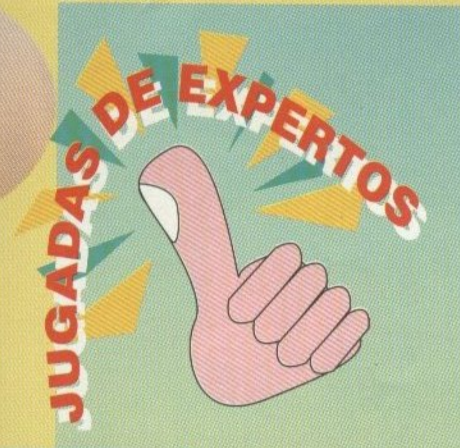


1) Salta y marca patada fuerte **2)** Continúa con patada débil **3)** Finaliza con poder de patada

FUMMA



1) Salta y conecta patada fuerte **2)** Después marca puño fuerte **3)** Finaliza con un Dragon Punch.



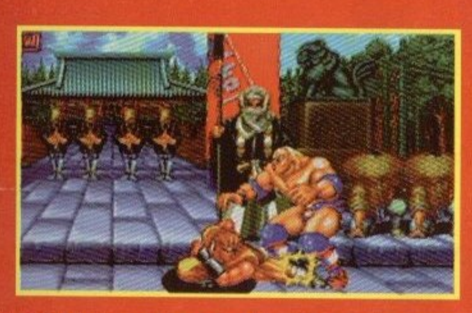
FUMMA



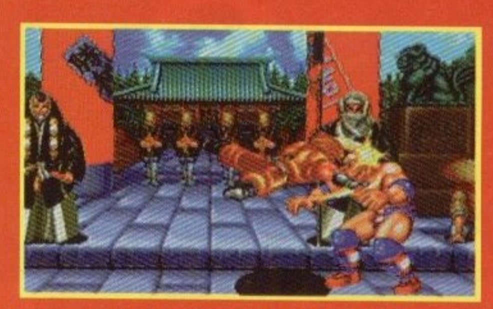
1) Salta y golpéalo con puño fuerte



2) Continúa con un puño débil agachado



3) Marca patada débil agachada



4) Inmediatamente golpéalo con patada fuerte agachado.

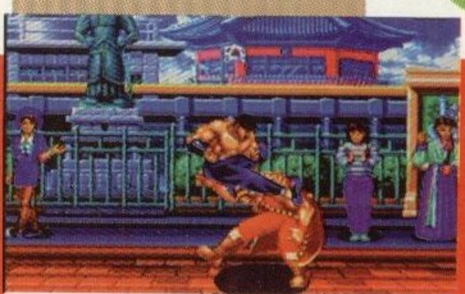
DRAGON



1) Salta y marca patada fuerte



2) Marca puño débil parado



3) Finaliza con una patada múltiple





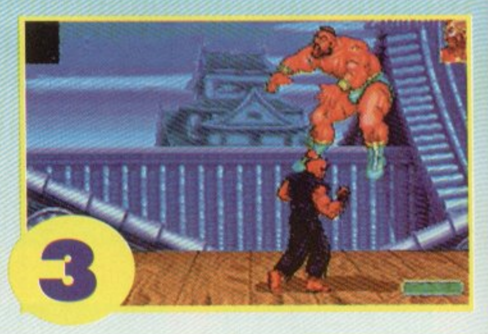
AKUMA



4 HIT COMBO







1.- Salta y al descender realiza un HURRICANE KICK fuerte.

2.- Al descender ejecuta nuevamente una HURRICANE media (deberás realizarla lo más rápido que puedas de modo que no permitas que caiga al suelo).

3.- Y para finalizar sin perder tiempo ejecuta un DRAGON medio.

4 HIT COMBO







1.- Cuando tu enemigo esté mareado, acércate y conéctale puño fuerte.

2.- Rápidamente realiza un HURRICANE fuerte.

3.- Finalízalo con DRAGON PUNCH fuerte.

4 HIT COMBO







1.- Salta y realiza un AIR FIRE BALL débil.

2.- Al descender conecta PUÑO fuerte.

3.- Rápidamente finaliza con un RED FIRE BALL.

DEE JAY

5 HIT COMBO



1.- Salta hacia tu enemigo y conecta patada fuerte.



2.- Posteriormente agáchate y golpéalo con PUÑO débil.



3.- Continúa con la secuencia conectando puño débil parado.



4.- Inmediatamente realiza una patada voladora fuerte.

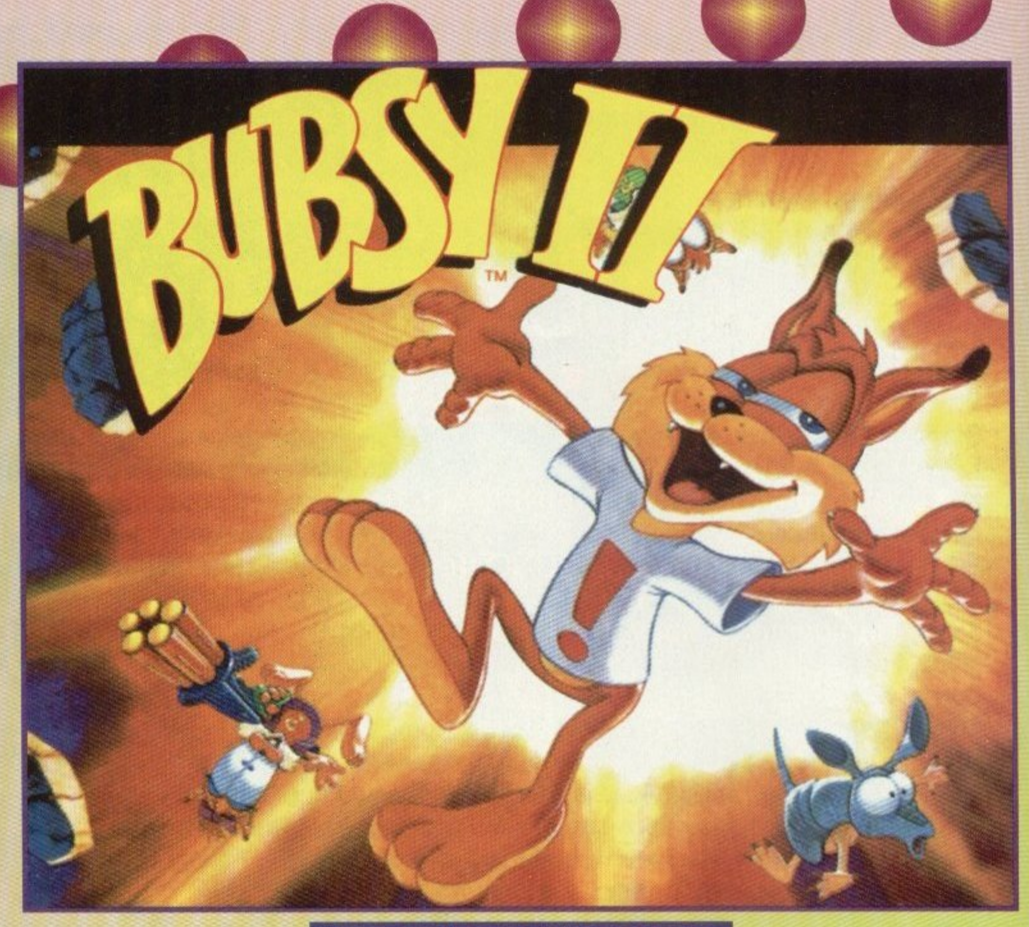


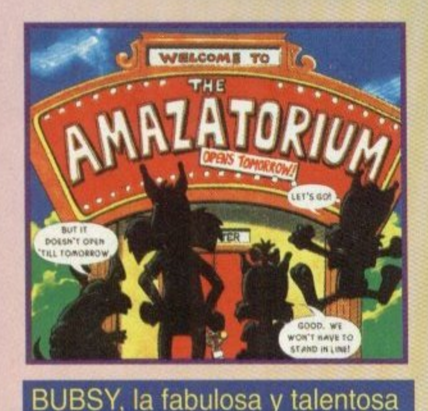
5.- Y al descender, rápidamente finalízalo con una patada voladora media.



LICENCIATARIO:
ACCOLADE







BUBSY, la fabulosa y talentosa estrella del juego y la pantalla, se aventura en el AMAZATORIUM (lugar de lo insólito). En este lugar podrás viajar a través de 30 emocionantes niveles; te encontrarás desde el interior de una pirámide hasta lo más oscuro del espacio exterior. Suena muy divertido, ¿verdad? Pues acompáñanos en esta travesía en la que nosotros seremos tu guía oficial. Desde luego, antes debemos conocer todas las características, modalidades, personajes e ITEMS con los que contarás.

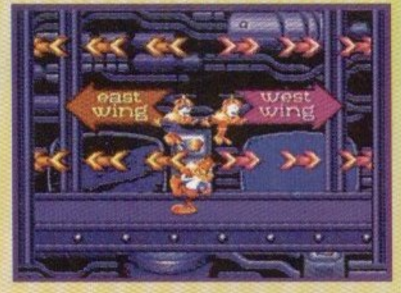


OBJETIVO PRINCIPAL

Para llegar al final del juego y salir victorioso deberás derrotar a **Olinker P. Hamm**. Para localizar a Oinker, viaja a través de todos los niveles del tour que hayas seleccionado en el Amazatorium.

Cuando hayas completado todos los niveles, la puerta del jefe se abrirá. Para lograrlo debes conectarle 10 golpes a la cabeza, manteniéndote situado en cualquiera de las dos orillas.

ZONAS ESTE Y OESTE



El Amazatorium consta de tres pisos y dos zonas diferentes: Este y Oeste.
Al seleccionar una de las dos zonas, automáticamente se programarán todas las secciones relacionadas con esa zona, mismas que te acompañarán durante tu aventura.



Cada zona es completamente diferente y posee sus propios retos. Para explicarlo técnicamente: "Es como tener dos Amazatoriums en uno". Pero antes de que elijas en que extremo o zona quieres jugar (si en el Este o en el Oeste), deberás elegir el tipo de tour que desees.

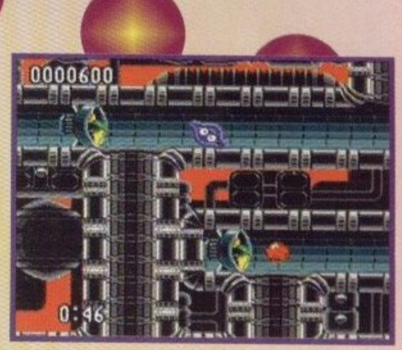
ESCENAS DE BONUS

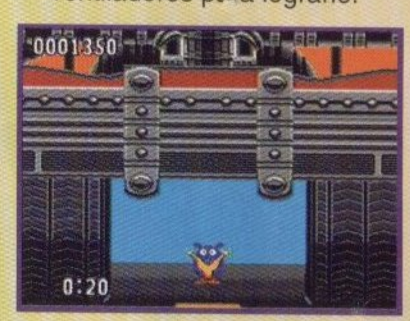


Frogapult: Presiona ↓ ó ↑ para moverte hasta arriba de la pantalla. Acciona el disparo con el **botón B**. Las ranas acróbatas volarán tan lejos como puedan. Utiliza el Pad para mover a la rana hacia su objetivo.
Al terminar esta escena, por cada 5 hits que conectes te será sumada una vida adicional. ¡OJO! para penetrar a esta escena de bonus tendrás que entrar por algunas de las puertas que se hallan en los diferentes escenarios. En todos ellos puedes pasar a los bonus.



Armadillo Drop: En esta prueba tu deber es mantener a salvo al armadillo, de tal forma que pueda cruzar el laberinto hasta caer a la mitad del carro sin hacerse daño; ayúdate de los ventiladores para lograrlo.

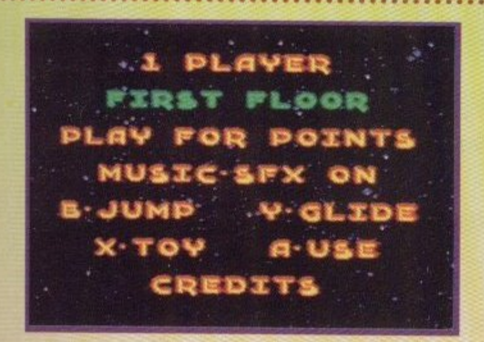




Ten cuidado con las llantas. Una vuelta o giro equivocado podrían convertir a Arnold en la huella de un neumático. Y entonces, tu perderías tu *time bonus.*

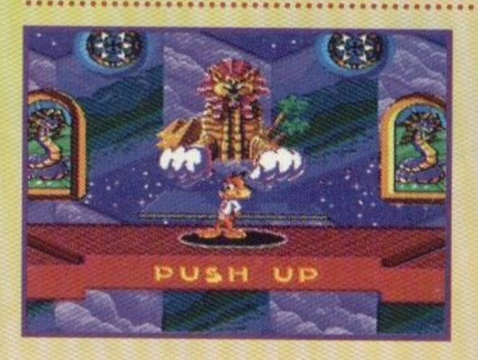
Liquid Lunacy: Uno de los pasatiempos favoritos de BUBSY es bucear en las grandes profundidades del océano. Si completas esta escena obtendrás DIEZ CREDITOS, con los que podrás negociar. Cuídate de los remolinos que aparecerán a su paso.

MODALIDADES DE JUEGO



Para tener un buen viaje, hay que planearlo primero. Por eso, antes que nada te introduciremos en nuestra increíble selección de viajes y diversión.

PASAJE AL AMAZATORIUM



Cuando llegues al Amazatorium notarás que en frente de cada uno de los salvajes y maravillosos mundos hay un **pad transportador**. (Aquí no está permitido comer ni beber nada, a menos que estés dispuesto a pagar una cuota). Para entrar en cualquiera de los mundos presiona ↑ para poner al Bobcat en el **pad transportador**. Enseguida oprime ↑ y ¡buen viaje Bubsy!

ITEMS

MARCADOR INTERMEDIO DE NIVEL

Cuando te encuentres con un signo de admiración, querrá decir que vas como a la mitad del nivel. Si haces que Bobcat marque este signo, inmediatamente cambiará al marcador rojo que aparece al final de cada nivel y aparecerá la carita de Bobcat en una de las orillas. Cuando pierdas una vida, Bobcat regresará al último signo de admiración que hayas marcado.

TRAJE DE BUZO



(Diving suit)
Mantén presionado el **botón X** para seleccionarlo.
Presiona una vez el **botón A** para ponerle el traje a Bobcat y una segunda vez para quitárselo.
Nota: El traje de buzo no te servirá en las batallas aéreas ni para piratas espaciales, asi que no te preocupes por intentarlo.



NERF BALLZOOKA

Para seleccionarla sólo mantén presionado el **botón X**.
Después oprime el botón A para dispararle a los guaruras de Oinker. Cada vez que tus tiros den en el blanco, obtendrás tarjetas para ir de compras.

HOYO PORTATIL

Presiona el **botón X** hasta que el Hoyo Portátil este seleccionado.
Presiona el botón A una sola vez.
Si lo presionas nuevamente te introducirás en el hoyo y llegarás al Amazatorium.



SMART BOMB

Mantén presionado el **botón X** hasta que la bomba se seleccione. Oprime el **botón A** para hacer estallar la bomba.
Si alguno de los guaruras de Oinker está visible se transformará en una canica.

TARJETAS NEGOCIABLES

(Trading cards)
Al finalizar alguna zona pasarás a comprar tus armas y tendrás que pagar con tarjetas. Las verás a lo largo de la zona o también podrás obtenerlas si le disparas a tus enemigos con la Ballzooka.



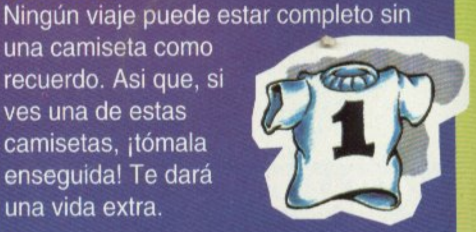


TIP: Si en alguna de las zonas del Amazatorium te topas con un *continue,* tómalo y utiliza el hoyo portátil. Cuando estés afuera, entra de nueva cuenta al nivel donde estaba el *continue,* ya que te encontrarás de nuevo con él. Puedes tomarlo cuantas veces quieras; bueno, claro que para ello debes tener suficientes hoyos negros.

CURITA

Esta gran curita servirá para restablecerte de los ataques.

CAMISETA



Ningún viaje puede estar completo sin una camiseta como recuerdo. Asi que, si ves una de estas camisetas, ¡tómala enseguida! Te dará una vida extra.

CONTINUES

Esta flecha te brindará una nueva oportunidad de volver a la acción.

LA TIENDA DE REGALOS DEL AMAZATORIUM

Para poder comprar algo en esta tienda de regalos tendrás que llevar bastantes tarjetas.

Nerf Ballzooka=	1 crédito
Hoyo negro=	5 créditos
Smart Bomb=	2 créditos
Traje de buzo=	3 créditos
Camiseta=	10 créditos

Si deseas incrementar tus vidas cuando estés dentro de la tienda, réstale las tarjetas a las demás armas y utilízalas para comprar vidas.

MENU DE ITEMS

Durante tu aventura podrás utilizar tus armas si utilizas el **botón X** para seleccionar los items recolectados. Además, si has sido rápido e intrépido durante el juego, podrás elegir entre: el agujero portátil, el traje de buzo, la bomba ligera o la Nerf Ballzooka. (Por cierto, este último item es el favorito de Bobcat).







La acción comprende tres pisos completos donde disfrutarás de escenarios relacionados con Egipto, la música, el espacio, la Edad Medieval y los escenarios aéreos, incluyendo una versión larga del primero y segundo piso. En total son 15 niveles concentrados en un solo tour. Pero, ¡MUY ATENTO! porque para que BUBSY pueda desplazarse de un piso a otro en este tour, tendrás que pelear con los jefes cada vez que termines 5 niveles. Después de completar tus acciones en los tres pisos, deberás librar el desafío más importante con Oinker.



A lo largo del camino hallarás una serie de flechas que te indicarán el rumbo que debes seguir. Sigue las indicaciones y llegarás fácilmente a tu objetivo.

A continuación te presentaremos algunos de los enemigos que podrían causarte daño en tu aventura.

EDAD MEDIEVAL



En algunos lugares de este escenario te toparás con Billy, un chivo muy preligroso y testarudo. Atácalo por arriba y con tres golpes morirá.



Por si fuera poco, este cerdo saltarín entorpecerá tus movimientos.
No permitas que se quede bajo tu piel o que se siente en tu cabeza.
Su peso podría aplastarte. Bastará golpearlo tres veces para deshacerte de él.



En algunos lugares te encontrarás con algunas palancas que te ayudarán a activar los puentes. Para accionarlos sólo presiona arriba.

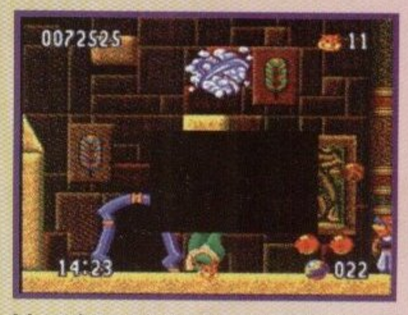
EGIPTO



Manténte muy atento en este nivel ya que Oinker ha colocado trampas de fuego. Para desactivarlas tienes que encontrar la marca que está en la pared y presionar arriba cuando estés cerca de ella.



Cuando estés en una caída de agua utiliza el traje de buzo para pasar a la escena de bonus.



Manténte alerta ya que algunas de las pinturas cobrarán vida en el momento que estés por acercarte a ellas. ¡Golpéalas dos veces y podrás librarte de ellas!

CONFINES DEL ESPACIO



Si no quieres acabar chamuscado como gato al carbón, cuídate de las trampas eléctricas y también de los picos que salen del piso. Para desactivarlos utiliza las palancas.



Esta plataforma te ayudará a realizar saltos más prolongados.

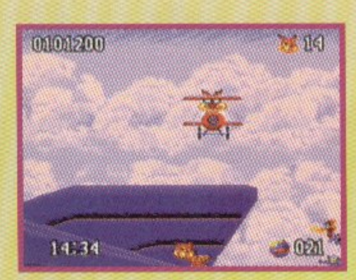


Para atravesar con mayor facilidad la zona de asteroides, viaja por la parte de abajo disparando continuamente.

AVENTURA AEREA



Estos pingüinos voladores te lanzarán cubos de hielo. Cuídate de sus disparos y elimínalos rápidamente en cuanto los veas; así no te causarán problemas.



Vigila tu velocidad de vuelo (ya sea rápida o lenta). Para controlarla debes utilizar el pad de adelante hacia atrás.



Los globos y los dirigibles no te dañarán. Es más, hasta puedes pasar cerca de ellos. Pero, ¡OJO!, los motores de los dirigibles te derribarán, asi como las orillas del escenario.

EN CONCIERTO



Esta oveja te atacará con su clásico balido (¡beeee!). Pero, no te preocupes; si saltas sobre sus disparos saldrás bien librado de este punto.



Aquí se vale de todo. Si quieres ayúdate de las trompetas y de los tambores para poder realizar grandes saltos.



¡Muy abusado con estos signos! Si te topas con ellos podrías morir con sólo tocarlos.



Al igual que en la zona medieval, aquí también te toparás con las palancas. Acciónalas de la misma manera.

Después de BUBSY (el título anterior de ACCOLADE), llega hasta nosotros BUBSY II con nuevas características de juego, mayor número de niveles, buena *manejabilidad* y mejores gráficos.
Además, en esta ocasión viene acompañado de los gemelos para completar el cuadro.

CALIFICACIONES



7	DIVERTIDO
7	GRAFICOS
6	SONIDO
7	MANEJABILIDAD
6	DIFICULTAD

VIENE DE LA PAGINA 33

POISON POND



Descuida, no tendrás que sumergirte en estas aguas contaminadas. Sin embargo, no cuentan con mayor peligro; asi que tendrás que rifártela solo.

MINE CART MADNESS



Para poder llegar hasta este barril tienes que llegar primero al final del escenario. Cuando estés ahí, salta hacia las llantas (pasa de llanta en llanta para poder avanzar).

BOSS DUMB DRUM



Para eliminar a este jefe, lo único que tienes que hacer es acabar con los diferentes enemigos que te lanzará. Además de mantenerte alerta ante los ataques cuando se te deje caer.

ZONA - CHIMP CAVERNS -

TANKED UP TROUBLE



Esta zona no es muy complicada, sólo que en algunos lugares tendrás que ser muy veloz para poder sobrevivir. Debes saltar rápidamente. En cuanto caigas después de haber saltado la primera vez, realiza el siguiente salto.

MANIC MINCERS





Lleva este barril contigo y estréllalo en este lugar.

En el interior de esta cueva hallarás una letra y algunas bananas.









Ahora toma este barril de T. N. T., y lánzalo contra esta pared.

Al salir de la cueva toma este ITEM de rana.

MISTY MINE



Cuando te encuentres aquí, toma este barril y llévalo hasta este lugar, teniendo cuidado con tus enemigos.





Al pasar el primer barril de estrellas, te toparás con una letra hasta abajo.



Recurre a este barril y encontrarás una escena de bonus.

OBPY LIGHTS

Toma este barril y con mucha cautela llévalo hasta este sitio. Si en el camino te topas con algún enemigo, deja el barril y elimínalo. No lo ataques con el barril.

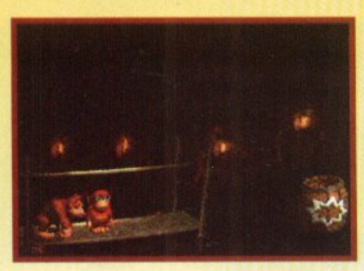
PLATAFORM PERILS







Después de eliminar a tu primer enemigo, súbete a esta plataforma y deja que avance muy poco. De nueva cuenta déjate caer hacia la izquierda. En ese lugar habrá una plataforma esperándote. Ella te llevará hasta este barril.



Cuando estés en esta plataforma, déjate caer del lado derecho. Abajo encontrarás una plataforma, y cerca de ella un barril.

NECKY'S REVENGE

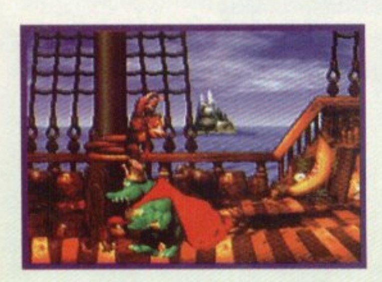
Utiliza la misma técnica que utilizaste en tu enfrentamiento anterior.
La diferencia ahora son los ataques. Anteriormente te lanzaba un coco. Ahora te lanzará hasta cuatro.

GANG-PLANK GALLEON

Este será tu encuentro final. Aunque parece algo muy difícil, será un juego de niños terminar con este jefe.



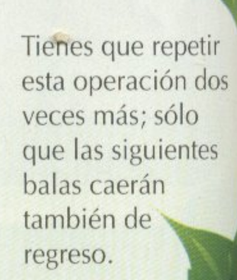
Cuando te lance su corona tres veces, golpéalo en la cabeza. Cada vez que lo hagas, el correrá de un lado a otro. Por ejemplo, en el tercer golpe, él correrá tres veces seguidas; así que ¡MUCHO OJO!



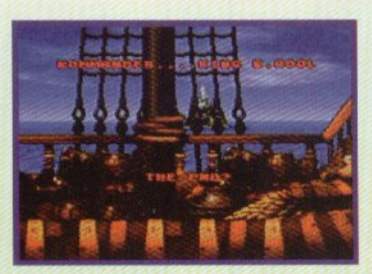
Al conectarle el cuarto golpe deberás situarte en el otro extremo del escenario. Justo en el sitio que se indica en la foto.



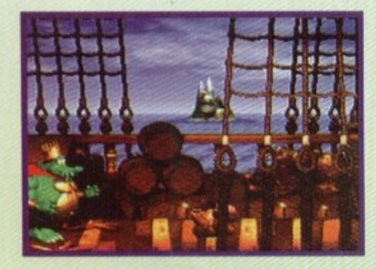
El saltará hacia ti provocando derrumbes de balas de cañón. Para pasar espera a que caiga la tercera bala. Posteriormente pasa antes de que caiga la cuarta.



Tienes que repetir esta operación dos veces más; sólo que las siguientes balas caerán también de regreso.

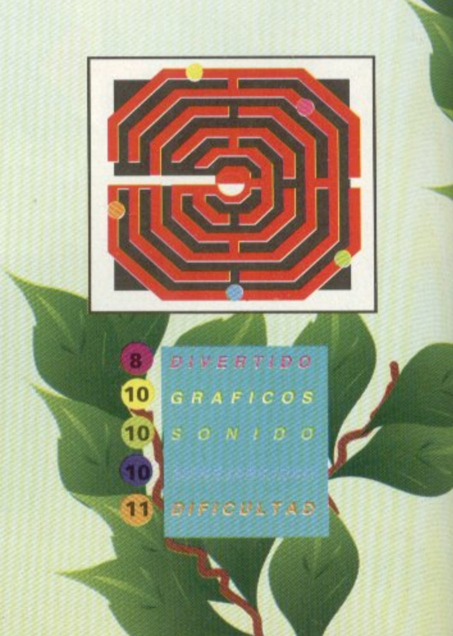


Primero golpéalo en la cabeza y cuando salte hacia ti, pasa corriendo por debajo de él.



¡Haaa! Ni creas que el rey de los Kremlings será derrotado tan fácilmente; así que ¡no te dejes llevar por las apariencias!

Bueno, pues, después de haber conocido a fondo las fabulosas características con las que cuenta este super título, seguramente ya estarás en camino para obtener el tuyo. Por otra parte, tanto tú como nosotros estaremos muy pendientes de los próximos lanzamientos de Nintendo para el Super Nes, con los títulos que cuenten con las mismas o mejores características de este D.K.C.



BUZON

Amigos de nuestros países vecinos



¡QUÉ TAL VIDEOTIPS!
Felicitaciones por su exitosa y variada revista.
Tengo varias dudas:
El 32 X de Sega, ¿viene sólo o con el Sega? ¿Todos sus juegos son en CD? ¿Se pueden jugar los cartuchos viejos en el 32X? ¿Podrían darme toda la información del 32X que conozcan?
Escuché que los CDs del 32X se pueden usar en el Sega CD, pero ¿los CDs del Sega CD se pueden usar en el 32X? ¿Qué me recomiendan, un Sega CD o el 32X? ¿Porqué?
JOEL RIOS
Panamá, Panamá.

JOEL:
El Génesis 32X de Sega se vende sólo; no acompañado de algún otro sistema. Los juegos para este sistema estarán disponibles tanto en cartuchos como en CDs.
Los antiguos cartuchos se seguirán empleando -como siempre- para tener mayor información del Génesis 32X. Checa la revista número 6 y 10 del año 2.
Concretamente, el Génesis 32X es un periférico especial. Para poder utilizarlo, se debe adaptar al Génesis común, a fin de poder jugar software de mayor calidad con el mismo "Génesis". Es por eso que, respecto a tu pregunta de si te recomendamos un Sega CD o un G-32X, no es comparable el uno con el otro, ya que el Sega CD es para jugar con discos compactos, el Génesis con cartuchos y el G-32X utilizará ambos formatos, pero con mayor poder.

¡HOLA AMIGOS!
Quiero felicitarlos por su gran revista. Me ha dado mucha información sobre juegos, claves e información sobre el mercado que existe.
Soy costarricense y espero que ese mercado llegue aquí muy pronto.
El trabajo que hicieron sobre Mortal Kombat II fue excelente. ¡Me encantó!
Entre las cosas buenas de esta revista, están sus secciones como: Tianguis, ¡Qué color! y el Buzón de opiniones.
Me despido de ustedes. Espero escribirles pronto nuevamente.
LUIS ESTEBAN AZOFEIFA HERRERA
San José de Costa Rica.

LUIS ESTEBAN:
Nos da mucho gusto que te agrade nuestra publicación y sobre todo que sea útil. Esperamos que nos escribas pronto y que nos cuentes algo de tu país.

HOLA AMIGOS DE VIDEOTIPS:
Espero que cuando reciban esta carta, su revista siga siendo la primera y la mejor de México.
Quisiera que me ayudaran a saber si Mortal Kombat de SNES tiene alguna fórmula secreta (truco), para hacerlo sangriento.
Atentamente
VICTOR MANUEL HERRERA REYES
Guatemala, Centro América.

VICTOR MANUEL:
Aprovechando tu carta, queremos informarte a ti a y nuestros amigos del extranjero que, en Mortal Kombat (SNES) -la primera versión- no hay forma alguna de volverlo sangriento, ya que no fue programado para esto. En cambio, en el Mortal Kombat II, también de SNES, sí es posible.

BUZON








AMIGOS DE VIDEOTIPS:
Les escribo para hacerles algunas preguntas acerca del juego de Mortal Kombat II de SNES.
¿Cómo puedo hacer lo siguiente?
Cuando aparece "finish him", al derrotar al contrario, según eso, se puede hacer un babality, después un friendship y hasta el último un fatality.
¿Cómo le puedo hacer estas 3 cosas a un mismo personaje?
Espero que lo detallen un poco más, poniendo un ejemplo de cómo combinar los babalities, friendships y los fatalities con un mismo personaje. Espero que publiquen mi carta lo más pronto posible.
Se despide de ustedes, un AMIGO.
ANTONIO ESTRADA G.
Irapuato, Guanajuato.

Antonio:
Esta combinación que nos preguntas, sólo se puede realizar en Arcadia en la revisión 2.1. De hecho, hace algunos números lo mencionamos.

AMIGOS:
Es la primera carta que les escribo, pero claro, no será la última. Muy pronto les mandaré mis tips; pero no les pondré mi nombre ya que quiero permanecer en el anonimato.
Muchas felicidades por su revista, ya que es la mejor por sus tips, trucos y jugadas de expertos. Yo he aprendido muy buen el arte de jugar. Les pido que en el próximo número den información y trucos acerca de World Heroes II Jet, ya que no me sé todos los movimientos.
Se despide su gran admirador:
U.S.A.
Veracruz.

U. S. A.:
¡Gracias por tus felicitaciones! En este ejemplar encontrarás algunas Jugadas de Expertos. Y para el próximo número, más información sobre los movimientos.

ESTIMADOS AMIGOS DE VIDEOTIPS:
Me enteré de que en una revista anterior dijeron un truco de Mortal Kombat de SNES donde Sub-Zero lanza el hielo y, cuando lo quiebra, sale el enemigo al que te enfrentaste; al igual que el otro en que Goro sale iluminado.
Si no es molestia, me gustaría que me dijeran cómo son esos trucos.
En cuanto a la revista, es excelente por el modo en que explican sus temas, ya que otras revistas ni siquiera dicen cómo se le hace.
JUAN LUIS TORRES BRAVO
Zamora, Michoacán.

Juan Luis:
Respecto a los trucos que nos solicitas, se realizan de la siguiente manera:
Para lograr que el personaje vuelva a salir, después de ejecutar Fatality con Sub-Zero, debes restarle la mayor parte de su energía. Después congélalo, realiza el fatality y ¡listo!
Con Raiden en el tercer endurance, debes eliminar a tu enemigo con un rayo. Después realiza el fatality. Así lograrás que Goro salga brillando En el 2o. Round ya saldrá normal.

REVISTA VIDEOTIPS:
Quisiera que publicaran los poderes de desesperación de los jefes de Fatal Fury II de SNES y cuántos agarres tienen todos los personajes, ya que a mi me salen en diversas formas con Big Bear, Jubei Yamada y Wolfrang Krauser.
Quisiera que publicaran dibujos de Mario Paint. Su amigo y lector #1
JOSE LUIS AMARO DIAZ
Alta Palmira, Mor.

José Luis:
El jefe de Fatal Fury II es Wolfang Krauser, aparte tú sin duda te refieres también a Billy Kane, Axel y Laurence, pero ninguno de los cuatro puede realizar ataque de desesperación.
Todos los personajes tienen de 1 a 2 agarres, los cuales realizan uno con puño, y otros con patada. En el caso de los tres que te mencionamos, también existen agarres que dependen de la forma en que combines pads y botones.
Envíanos tus trabajos de Mario Paint.
Con gusto los publicaremos.
Intentaremos darte la información de los juegos que nos solicitas, pero es imposible publicarlos todos.

AMIGOS DE VIDEOTIPS:
¿A qué se debe que algunos títulos solo llegan a Japón y no llegan a América?
Ustedes sólo han mencionado que Nintendo domina el mercado en América y, ¿en Europa y Asia? ¿quién domina?
Ustedes creen que Sega aumentará sus ventas con los Génesis 32X; pero ¿Saturn y sus demás sistemas?
¿Qué hay del Mega CD? ¿eh? ¿Qué hay de Atari y Panasonic? ¿Reducirán las ventas de Sega y Nintendo con los Jaguar y 3DO? ¿Crecerán o bajarán sus ventas con el Project Reality?
Nintendo bajará si no se pone listo o, ¿me equivoco?
¿La versión casera de MK II corresponde a la revisión 3.1, o con la revisión 2.1, 1.9, etc.?
¿Habrá Sunset Riders para Sega Génesis?
¿Hay planes para sacar Mortal Kombat III? Informen lo que sepan y, ¿para cuándo planea Atari sacar el Jaguar o Nintendo el Project Reality?
Es todo, gracias. ¡Volveré!
IGNACIO MONTELONGO
Parras, Coahuila.

Ignacio:
El que un título se realice en Japón y no llegue a América o a cualquier otro país, depende entre otras razones de que convenga comercializarlo o no fuera de Japón y en qué países.
Nosotros no hemos afirmado que Nintendo domine el mercado en América. De hecho, no es así, puesto que Sega y Nintendo se disputan el liderazgo. En Europa, quizá tenga más popularidad Sega, lo cual tampoco quiere decir que domine el mercado.
En cuanto a Asia, es un mercado que no conocemos demasiado; y que tiene más importancia como fabricante que como consumidor. Ahí resulta muy difícil conseguir datos por lo grande del territorio y las diferencias entre países.

Hablando concretamente de México, probablemente sea el único país que nosotros conocemos, en el que se puede hablar de que una marca (Nintendo) domina el mercado. Indudablemente, Sega está aumentando sus ventas con el Génesis 32X , ya que está teniendo un buen éxito comercial.
En cuanto a Saturno, hay que esperar a conocer bien el sistema, ya que no se puede hacer ningún pronóstico.
El Mega CD corresponde en América al Sega CD.
La competencia crea dificultades y estímulos. Además los nuevos y avanzados sistemas amplían el mercado. Lógicamente hay oscilaciones en las ventas de unos y de otros, dependiendo en cada momento, de lo más exitoso.
Como ya se dijo en nuestro reportaje MK II de SNES, se realizó tomando en cuenta la mayoría de las características de la revisión 3.1.
Sunset Riders para Génesis, ya tiene un buen tiempo en el mercado.
Sobre Mortal Kombat III, parece ser que ya se está trabajando, pero no han dado mayores informes.
Estaremos pendientes.
El Jaguar se comenzó a comercializar ampliamente poco antes del verano pasado; mientras que, el antes llamado Proyecto Realidad (hoy Ultra GM), a finales del 95, según el anuncio hecho por el propio Nintendo.

HOLA VIDEOTIPS:
Quisiera hacerles unas preguntas.
¿A qué se debe que en mi cartucho de Super Street Fighter II de Génesis, en la sombra de los peleadores aparezca un pequeño cuadro blanco parpadeando? Claro que esto no le quita méritos al juego; al contrario, es muy bueno.
¿Hay alguna clave para el Sound Test en el S .S. F .II de Génesis?
¿En dónde puedo darle a mi Génesis una limpieza por dentro para extraer el polvo o si hay un aparato que lo haga y cuánto cuesta en México? ¿Hay algún centro que repare controles para dicho sistema?
GABRIEL GUERRERO GUTIERREZ
México, D.F.

Gabriel:
Hemos checado nuestro cartucho de Street Fighter II de Génesis, y no encontramos ningún cuadro blanco que nos llame la atención. Por el momento, en el Sound Test no hemos encontrado algo, y que sepamos, no ha surgido ningún tip apoyado aquí.
Para la reparación y mantenimiento de tus diferentes sistemas de videojuegos, comunícate a Osvic S.A. de C.V., al tel. 561 73 46. Concretamente para Sistemas Sega a: Fareel S.A. al tel. 207 89 16.

AMIGOS DE VIDEOTIPS:
¿Cuándo aparecerá en México el nuevo Super Punch Out?
¿Cómo logro hacer el fire ball de fuego con Ryu o Ken en S. S. F. II (SNES)?
¿Aparecerá para SNES el juego de Samurai Shodown?
¿Si? ¿Cuándo?
G.C.A.
Zapopan, Jal.

G. C. A.:
Antes que nada, agradecemos tu carta y los buenos deseos que en ella nos expresas.
Por otro lado, para cuando hojees éste número, ya tendrás tu Super Punch Out y el Samurai Shodown, ya que en estas fechas ya estará a la venta.
Con respecto al movimiento que deberás realizar para ejecutar la Red Fire Ball con Ryu, será el siguiente:
+ puño. Sin embargo, con Ken sólo te saldrá en algunas ocasiones y sin que tú puedas controlarlo; es decir, a capricho de la máquina.

REVISTA VIDEOTIPS:
Desde hace tiempo he tratado de conseguir el Game Genie de Sega Génesis, pero no he podido encontrarlo en ningún lado. ¿Pueden decirme dónde conseguirlo?
Mi siguiente pregunta está relacionada al nuevo sistema 32X de Sega. En todas las revistas se ve la foto del 32X adaptado al nuevo Génesis.
Mi pregunta es: ¿Se puede adaptar también al Génesis anterior?
Por favor contéstenme.
EL TRAMPAS
Aguascalientes, Ags.

Trampas:
Desafortunadamente, no tenemos el dato de dónde puedas conseguir el G. Genie en Aguascalientes, pero podrías checar en las tiendas departamentales más importantes de tu región, e invitamos a que si alguien te puede orientar, que nos lo comunique.
El Génesis 32X, lo puedes adaptar tanto a la presentación nueva, como a la antigua sin ningún problema. Al único sistema que no se puede adaptar es al Génesis CDX.

HOLA AMIGOS DE VIDEOTIPS:
Quisiera preguntarles ¿cómo se transforma Shang Tung en Kano, en el juego de M.K. II de SNES?
Se despide,
XENON CENTAURO

Xenon Centauro:
La transformación de Kano en M.K. II de SNES, hasta el momento no se ha descubierto; pero es muy probable que en la versión de SNES no exista tal transformación. De hecho, a nivel de Arcadias ya hemos comentado que cuando surgió el M.K. II, se logró ver en alguna máquina dicha transformación. Pero, hasta el momento, no se ha logrado.

HOLA AMIGOS DE VIDEOTIPS:
¡Qué tal! ¿Cómo les va?
¿Existe algún distribuidor de Sega en Coacalco o alguien que se dedique a la venta o cambio de la misma marca?
¿Me darían la dirección y su teléfono?
¿Podrían decirme porqué Sega siendo buenísimo en calidad, tiene tan poca publicidad? ¿Podrían hacer algo? Por ejemplo, hablando con ellos, o expresando el pensar de muchas personas con el fin de que se decidan a hacer algo, ¿no creen?
Se despiden sus amigos,
VICTOR Y J. CARLOS CABALLERO
Coacalco, Edo. de México.

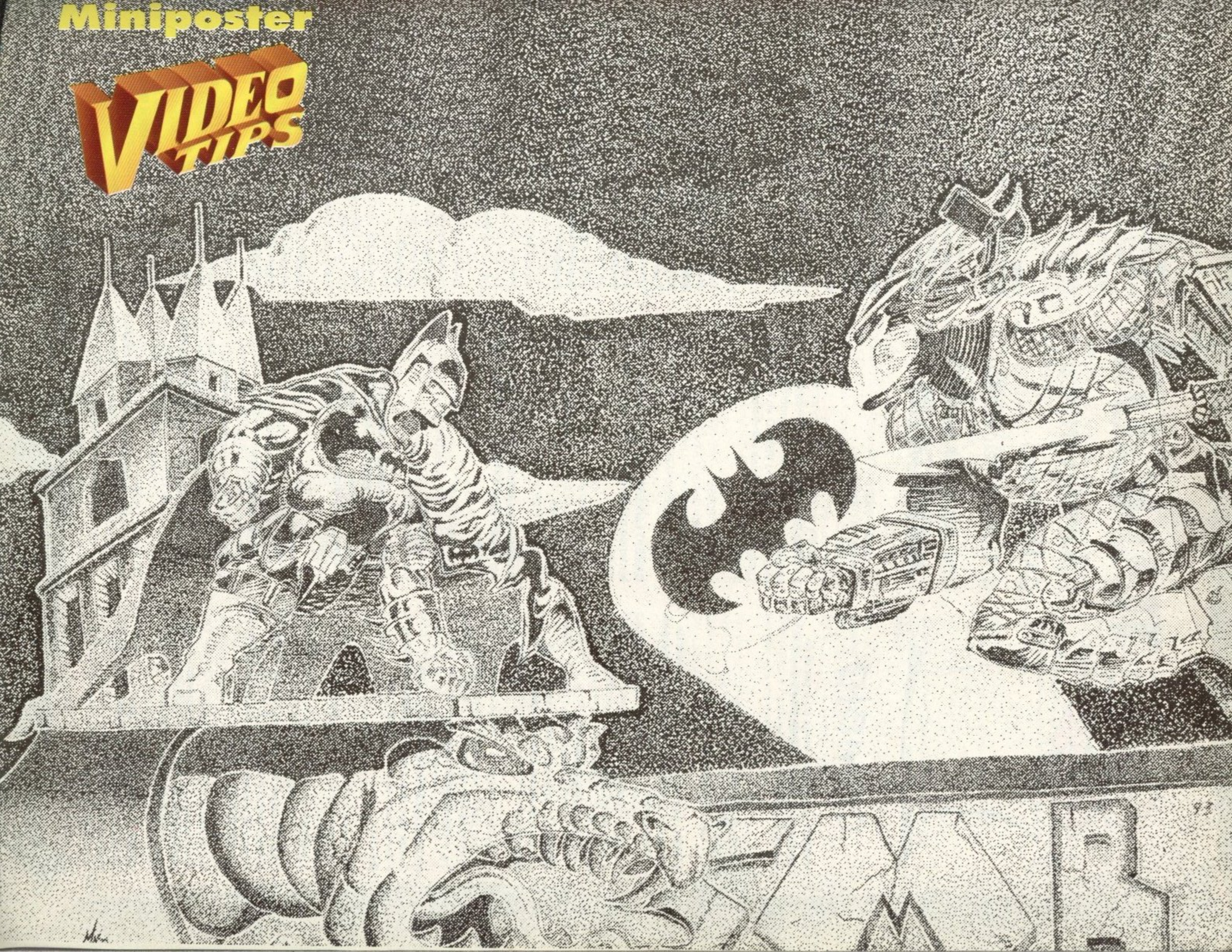
Víctor y Juan Carlos:
A nivel comercial, DISAM es el distribuidor de Sega aquí en México. Sus teléfonos son: 520 78 87 y 202 85 49.
Sega tiene muy poca presencia en México, pero no así en el resto del mundo, donde es más bien líder.
Nosotros, lo único que podemos hacer para mejorar es, precisamente, expresar el pensar de ustedes.

Maracomic

Por: Gustavo E. Hdz

¡Pulso de Maraquero!




Miniposter
VIDEO TIPS



COMPRA, VENDE o CAMBIA tus artículos haciendo uso de esta sección GRATUITAMENTE.

CAMBIO

CAMBIO cartucho de Mega Man por el de Los Picapiedra, World USA 94 o Sunset Riders de (SNES).

No. de Ref.: 00980
Nombre: Bernardo Molina Flores
Tel.: 633 72 68
Cd. y Edo.: Zapopan, Jal.

CAMBIO cartucho de Nintendo Japonés de 20 juegos, o lo CAMBIO por el de Castlevania o Ninja Gaiden.

No. de Ref.: 00981
Nombre: Angel Cuevas Sánchez
Tel.: 102 52
Cd. y Edo.: Arteaga, Mich.

CAMBIO 2 controles Turbo usados y un cartucho de Mario Kart con caja por el de Mega Man.

No. de Ref.: 00982
Nombre: David Alfonso Rodríguez Oaxaca
Tel.: 371 35 62
Cd. y Edo.: Monterrey, N. L.

CAMBIO o VENDO los cartuchos de Spider Man and X-Man (Arcades Revenge), F Zero, The Legend of Zelda Link to the past.

No. de Ref.: 00983
Nombre: José Edgar Hernández Olvera
Tel.: 641 80
Cd. y Edo.: Ensenada, B. C.

CAMBIO Game Boy con los cartuchos de Tetris y Super Mario Land II, por Street Fighter II; o bien, VENDO los cartuchos en N$260.00.

No. de Ref.: 00984
Nombre: Agustín Emmanuel Amezcua Juárez
Tel.: 629 70 94
Cd. y Edo.: Guadalajara, Jal.

CAMBIO Game Boy con Tetris, audífonos, conexión para otro Game Boy y pilas por un Game Gear; o lo VENDO en N$200.00.

No. de Ref.: 00985
Nombre: Jill López Torres
Tel.: 665 73 02
Cd. y Edo.: México, D.F.

CAMBIO Game Boy con pila recargable y un cartucho por un Super Nintendo c/s cartucho en buen estado. O lo VENDO en N$425.00. Todo está en perfectas condiciones. ¡Aprovechen!

No. de Ref.: 00986
Nombre: Iván Gustavo Alba Ojeda
Tel.: 768 48 47
Cd. y Edo.: México, D.F.

CAMBIO cartucho de Chip y Dale de Nintendo por Mega Man II, también de Nintendo.

No. de Ref.: 00987
Nombre: Luis Octavio González Avila
Tel.: 523 72 87
Cd. y Edo.: México, D.F.

CAMBIO cartucho de Terminator I de SNES, por el de F-Zero o The Legend Mystical Ninja. Gracias.

No. de Ref.: 00988
Nombre: Mauricio Viñas Ortega
Tel.: 654 33 64
Cd. y Edo.: México, D.F.

CAMBIO Sega Master System por un Nintendo. O lo VENDO en N$215.00. El Sega incluye 2 controles, pistola y dos juegos integrados. El Nintendo incluye cartucho. ¡URGE!

No. de Ref.: 00989
Nombre: Adrián Cardoso Ignacio
Tel.: 660 13 61
Cd. y Edo.: México, D.F.

CAMBIO TMNT Tournament Fighters y Tecmo Super Bowl (seminuevos), por Aero the Acrobat, Pink Panther Goes to Hollywood, Clay Fighters o Sunset Riders (el que sea); o los VENDO en N$130.00 c/u.

No. de Ref.: 00990
Nombre: Erick López Serrano
Tel.: 13 43 83
Cd. y Edo.: Cuernavaca, Morelos.

CAMBIO Super Nintendo con dos control Pad y dos cartuchos, por un Sega Génesis con un juego y un cartucho.

No. de Ref.: 00991
Nombre: Iván Tumulán Guzmán
Dirección: Calle 13 de Sept. #61 Niños Héroes
C.P. 39747
Cd. y Edo.: Acapulco, Guerrero.

CAMBIO Mario World (SNES) y Tortugas Ninja I (NES), por Mega Man X (SNES). ¡Urgente!

No. de Ref.: 00992
Nombre: Max Rodrigo Arteaga Pardo
Tel.: 780 77 94
Cd. y Edo.: México, D.F.

CAMBIO programa original Great Works para Macintosh por Aldus Free Hand o Adobe Illustrator. También CAMBIO Super Mario Land, Los Simpsons Escape from Camp y Chase HQ, por Tiny Toons I y II o Mega Man IV.

No. de Ref.: 00993
Nombre: Marco Luna Villela
Tel.: 733 11 27
Cd. y Edo.: México, D.F.

CAMBIO Neo Geo por Sega CD, o por motoneta en buen estado, o por una computadora 4.86 con 4 megas de RAM e impresora incluida. O lo VENDO en N$1500.00. También CAMBIO Game Gear por 7 cartuchos de SNES en buen estado; o lo VENDO en N$500.00. CAMBIO Game Boy por un Sega Génesis o Sega CD; o lo VENDO en N$350.00 con un cartucho.Además, CAMBIO y/o VENDO más de 100 títulos modernos de SNES. También VENDO cartuchos de Sega Génesis en N$150.00. Háblenme para tratar precios.

No. de Ref.: 00955
Nombre: David Barrera Rivera
Tel.: 354 84 26
Cd. y Edo.: México, D.F.

CAMBIO o VENDO Nintendo con los cartuchos de Super Mario Bros I, II y III, Tortugas Ninja I, Chip and Dale y un cartucho de Family por un Sega. También puedo venderlo.

No. de Ref.: 00956
Nombre: César Martínez De Granda
Tel.: 26 25 25
Cd. y Edo.: Cuernavaca, Mor.

CAMBIO o VENDO NES con sus controles y un cartucho por un Super Nintendo con Super Mario World y Street Fighter III. ¡Urgente!

No. de Ref.: 00957
Nombre: Guillermo Hernández Gálvez
Tel.: 403 32
Cd. y Edo.: Cd. Victoria, Tamaulipas.

CAMBIO el cartucho del Hombre Araña de Super Nintendo por el de Mega Man.

No. de Ref.: 00959
Nombre: Javier Ernesto Real

Tel.: 714 13
Cd. y Edo.: Guerrero, Baja California Sur.

CAMBIO cartucho de los Picapiedra por cualquiera de los Mega Man o Simpsons II o Viernes 13.

No. de Ref.: 00960
Nombre: Jonathan F. Velazco Samudio
Dirección: Guerrero 1754 entre Morales y Canal Centro
C.P. 91700
Cd. y Edo.: Veracruz, Ver.

CAMBIO cartucho de Sonic Blastman de SNES por Daffy Duck o Spider Man X Men de SNES. También CAMBIO 4 juegos de Atari XE.

No. de Ref.: 00961
Nombre: Irving Eduardo Burgos Escamilla
Tel.: 86 22 81
Cd. y Edo.: Mérida, Yuc.

CAMBIO Galaxie Force II por World Championship Soccer, u otro de futbol.

No. de Ref.: 00962
Nombre: Diego Martí de la Macorra
Tel.: 596 04 18
Cd. y Edo.: México, D.F.

CAMBIO Game Gear con 5 cartuchos (NBA JAM, Sonic, Chaos, Sonic II, Mortal Kombat y Desert Speedtrap)

No. de Ref.: 00963
Nombre: José Alejandro Juárez Pasión
Tel.: 36 44 88
Cd. y Edo.: Puebla, Pue.

CAMBIO cartucho de Nintendo TMNT I, II, Dash Galaxy, Burger Time, Bad Dudes, Paper Boy, Mario Bros III o Robocop I, por Game Boy y cartucho de Tetris (para Game Boy).

No. de Ref.: 00964
Nombre: José Alberto González Torres
Dirección: Niceto de Zamacois No. 15, int. 6, Viaducto Piedad.
C.P. 08200
Cd. y Edo.: México, D.F.

CAMBIO cualquier cartucho por Star Fox. También un cartucho de Mario Bros por el de Star Fox.

No. de Ref.: 00965
Nombre: Javier Alvarez Barajas
Tel.: 502 73
Cd. y Edo.: Abasola, Tamaulipas.

CAMBIO Nintendo con 4 cartuchos por un Game Boy con audífonos y cartucho. Precio a tratar.

No. de Ref.: 00966
Nombre: José Abraham Jiménez Chang
Tel.: 34 03 97
Cd. y Edo.: Veracruz, Ver.

CAMBIO Sega Génesis con dos controles y 5 cartuchos; entre ellos Sonic I y II e Insector X. O lo CAMBIO por un Sega CD con dos discos. VENDO el Génesis en N$800.00.

No. de Ref.: 00967
Nombre: Erick Luis Tenorio Lemus
Tel.: 13 08 76
Cd. y Edo.: Cuernavaca, Mor.

CAMBIO Game Boy con Tetris y Super Mario Land II con Game Link, más N$50.00, por un SNES c/cartucho (S. F. II o Mario World).

No. de Ref.: 00968
Nombre: Alberto Orpinel Diego
Tel.: 24 22 47
Cd. y Edo.: Chihuahua, Chih.

CAMBIO cartucho de Tortugas Ninja IV por Aladdin de SNES que esté en buenas condiciones. Pago diferencia. ¡ME URGE!

No. de Ref.: 00969
Nombre: Héctor Manuel Valdivia García
Tel.: 626 64 71
Cd. y Edo.: Guadalajara, Jal.

CAMBIO Nintendo con 4 cartuchos y pistola, por un Game Boy con cartucho ¡URGENTE! Precio a tratar.

No. de Ref.: 00970
Nombre: José Abraham Jiménez Chang
Tel.: 34 03 97
Cd. y Edo.: Veracruz, Ver.

CAMBIO Nintendo con dos cartuchos y cuatro controles por un Game Boy con 2 cartuchos, o por 2 cartuchos de Super Nintendo. También CAMBIO o VENDO 3 revistas de videojuegos.

No. de Ref.: 00971
Nombre: Erick Velázquez Domínguez
Tel.: 612 91
Cd. y Edo.: I. de Matamoros, Puebla.

CAMBIO un Sega Génesis con 5 cartuchos (Moonwalker, Last Beast, Street of Rage, Rambo III, etc.), por un SNES o un Game Genie.

No. de Ref.: 00972
Nombre: Lázaro Marciel Palacios
Tel.: 2 15 53
Cd. y Edo.: Tepatitlán, Jal.

CAMBIO cartucho de Tiger Geli por Tiny Toons de NES; o lo VENDO en N$100. Precio a tratar.
No. de Ref.: 00973
Nombre: Esquivel Rosas Erick
Tel.: 802 22
Cd. y Edo.: Calpulalpan, Tlax.

CAMBIO o VENDO varios cartuchos de SNES: Chávez, Super Soccer, Super Batter Up, Super Play Action Foot ball. Compro NHL Stanley Cup.

No. de Ref.: 00974
Nombre: Manuel Augusto Sáez Larallade
Tel.: 524 72
Cd. y Edo.: Tapachula, Chiapas.

CAMBIO cartuchos de Nintendo por otros de aventuras, especialmente Mega Man I y II. ¡Urgente! Interesados hablar y después venir.

No. de Ref.: 01028
Nombre: Erik Sergio Montoya Martínez
Tel.: 557 02 90
Cd. y Edo.: México, D.F.

CAMBIO Game Boy con 5 cartuchos por un Sega Génesis con un cartucho. Doy la diferencia.

No. de Ref.: 01110
Nombre: Jonathan Joyner Ramírez
Tel.: 587 58 05
Cd. y Edo.: México, D.F.

CAMBIO Batman Returns de (SNES) por cualquier cartucho de guerra o aviones de SNES.

No. de Ref.: 01111
Nombre: Aldo Fario Lozano González
Tel.: 827 05 53
Cd. y Edo.: Guadalajara, Jal.

CAMBIO cartucho de Mega Man V, por el de World Cup a Francisco Javier Martínez; si acepta, que me envíe una carta.

No. de Ref.: 01112
Nombre: José Emmanuel Alcaraz Salmerón
Dirección: Eusebio González Saldaña
Col. La Haciendita
C.P. 39170
Cd. y Edo.: Tixtla, Guerrero.

CAMBIO piezas de Nintendo, menos controles y aparato; un cartucho de Family (Street Fighter) y un adaptador Family de NES, por un cartucho de SNES. De preferencia, el de Aladdin o Mario Kart. O VENDO todo el paquete en N$250.00.

No. de Ref.: 01113
Nombre: Lamberto Castro Casanova
Tel.: 23 52 68
Cd. y Edo.: Mérida, Yuc.

CAMBIO cartucho de Game Boy (Base Ball 2), cartuchos de Nintendo (Metal Gear y Castlevania II) y uno de Super Nintendo (Mario World), por Super Street Fighter II y el que sea de los Simpsons.

No. de Ref.: 01114
Nombre: Cristian Casillas Martín
Tel.: 610 48 56
Cd. y Edo.: Guadalajara, Jal.

CAMBIO cartucho de Doven Vatt y Top Gun de Nintendo por Tortugas Ninja III de Nintendo.

No. de Ref.: 01115
Nombre: Ricardo Ignacio Ramírez Flores
Tel.: 638 33 92
Cd. y Edo.: Guadalajara, Jal.

CAMBIO cartucho Art of Fighting de SNES por Alien vs. Predator o Jurassic Park.

No. de Ref.: 01116
Nombre: Emilio González Hernández
Tel.: 517 16 20
Cd. y Edo.: México, D.F.



VENDO

VENDO 5 títulos de SNES, recientes y en magníficas condiciones, todo por N$500.00. ¡No te arrepentirás!

No. de Ref.: 01018
Nombre: Samuel Becerra Velázquez
Tel.: 767 02 10
Cd. y Edo.: México, D.F.

VENDO Sega Génesis con 8 cartuchos. Entre ellos Street Fighter II Champion Edition, Jurassic Park, Flashback y The Inmortal (R.P.G.) con un 6 button Arcade Pad (todo original), ya sea junto o separado. Pregunta por Miguel.

No. de Ref.: 01019
Nombre: Juan Miguel León Martínez
Tel.: 319 73 53
Cd. y Edo.: Tlalnepantla, Edo. de Méx.

VENDO Nintendo con tapete y un cartucho en N$500.00 y también varios cartuchos de Nintendo en N$100.00 c/u.

No. de Ref.: 00869
Nombre: César Augusto Isita de la Garza
Tel.: 768 43 86
Cd. y Edo.: México, D.F.

VENDO un Super Family con equipo y 2 cartuchos en N$900.00.

No. de Ref.: 00876
Nombre: Juan E. Mendoza López
Dirección: Edif. Enrique González Martínez
U. El Rosario sector 16, entrada 14, depto. 004
C.P. 02430 Deleg. Azcapotzalco.
Cd. y Edo.: México, D.F.

VENDO Super NES con Mario World, SF II Turbo y Mario Kart en N$900.00. Además, Sega Génesis con Mortal Kombat y Eternal Champions en N$750.00. Tiene control de 6 botones. Además, Sega CD (incluye 5 discos) en N$900.00 y otros juegos desde N$150.00.

No. de Ref.: 01020
Nombre: Manuel Salim Maza
Tel.: 34 24 46 ó 34 93 36
Cd. y Edo.: Veracruz, Ver.

VENDO Street Fighter II con instructivo en N$185.00.

No. de Ref.: 01021
Nombre: Carlos Gerardo Ortíz Guzmán
Tel.: 347 28 43
Cd. y Edo.: Monterrey, N. L.

VENDO un Génesis y un Sega CD (segunda versión) con 2 controles; además, los juegos de Moonwalker y Sewer Shark en N$1500.00. Todo en buenas condiciones.

No. de Ref.: 01022
Nombre: Flores Pavón Emanuel
Dirección: Div. del Norte #3001 Rosedal
C.P. 04330.
Cd. y Edo.: México, D.F.

VENDO cartucho de Super Nintendo Art of Fighting o Clay Fighters con instructivo y caja en N$200.00, que esté en buenas condiciones.

No. de Ref.: 01023
Nombre: Sabino Eduardo Vázquez Hernández
Tel.: 813 03 17
Cd. y Edo.: Huixquilucan, Méx.

VENDO Turbo Graf X 16 completo con el mejor cartucho: Keith Courage IN ALPHA ZONES, en N$450.00 (precio a tratar). Se los garantizo, es de muy buena calidad.

No. de Ref.: 01024
Nombre: Andrés Fernando Carmona López
Tel.: 19 04 88
Cd. y Edo.: Toluca, Edo. de Méx.

VENDO cartuchos de Tazmania, Sonic II y III, Sonic Spinball, X-Men y Little Mermaid con caja y manual en N$ 100.00.

No. de Ref.: 01025
Nombre: Jorge Quiñones Lucero
Tel.: 10 36 55
Cd. y Edo.: Cd. Juárez, Chih.

VENDO cartucho de Jungle Strike o lo CAMBIO por el de Tazmania. VENDO calendario NBA en blanco y negro.

No. de Ref.: 01026
Nombre: Ricardo R. C.
Tel.: 85 16 88
Cd. y Edo.: Mazatlán, Sin.

VENDO Game Boy con cuatro cartuchos en N$550.00. Todo está en buen estado. También VENDO cartucho de S. S. F. II (el nuevo) con palanca original de Capcom en N$550.00. Interesados presentarse en el siguiente domicilio.

No. de Ref.: 01027
Nombre: Roberto Baños Guerra
Dirección: Calle Minas Mz 1, Lt 1, Puerta Grande
Alvaro Obregón
C.P. 01630
Cd. y Edo.: México, D.F.

VENDO cartucho de Street Fighter II al Núm. de Ref. 00623 (que vea el No. de Ref. 00386 de la revista Video Tips #5, año 2).

No. de Ref.: 01029
Nombre: Omar José de Zavala Tappan
Tel.: 26 40 19
Cd. y Edo.: Mérida, Yuc.

VENDO Nintendo Action Set con NES Advantage (mejor Joystick, Video Tips año 1, No. 2), a buen precio; o lo CAMBIO por el cartucho de Street Fighter II, Mega Man y TMNT Tournament Fighter de SNES.

No. de Ref.: 01030
Nombre: Daniel Enrique Maldonado Sánchez
Tel.: 20 03 96
Cd. y Edo.: Torreón, Coah.

VENDO Sega CD con sus respectivos accesorios en N$700.00. Además, VENDO varios cartuchos de Génesis: Cool Spot, Street of Rage II y X-Men en N$100.00 c/u. Todo está en perfectas condiciones y con menos de un año de uso. Por favor, es ¡Urgente!

No. de Ref.: 01031
Nombre: José Francisco Aguilar Calderón
Tel.: 259 79 (casa) 123 24 (oficina).
Cd. y Edo.: Campeche, Camp.

VENDO cartucho de SNES (Street Fighter II Turbo) en N$300.00. Precio a tratar.

No. de Ref.: 01032
Nombre: Pedro Manuel García Cid
Tel.: 91 (271) 436 50
Cd. y Edo.: Córdoba, Ver.

VENDO Super Nintendo con 3 cartuchos (Street Fighter II, World Heroes y NBA JAM). Todo por sólo N$800.00.

No. de Ref.: 01033
Nombre: Germán Rivera Acosta
Tel.: 813 03 17
Cd. y Edo.: México, D.F.

VENDO cartuchos de Air Wolf, Caveman Games Rushin, Attack Friday 13th, Kuntu, the Adventure Link a los siguientes precios: 40, 50, 60, 90, 100 y 110 nuevos pesos.

No. de Ref.: 01034
Nombre: David Alberto Yañez Sandoval
Tel.: 604 63 17
Cd. y Edo.: México, D.F.

VENDO Sega Génesis seminuevo y completo con dos controles (1 turbo) y 3 cartuchos: Altered Beast, World Championship Soccer y Sonic en N$830.00 u ofrezca. ¡Urge!

No. de Ref.: 01035
Nombre: Julio Octavio Espinosa Flores
Tel.: 542 20 95
Cd. y Edo.: México, D.F.

VENDO Sega Génesis con varios cartuchos (Mortal Kombat, Quackshot, Shadow Dancer, Cross fire y Final Zone) en N$520.00. También Sega Master completo en N$130.00 y Turbo Grafx-16 con once juegos en N$620.00.

No. de Ref.: 01036
Nombre: Francisco Javier Reyna Martínez
Tel.: 14 50 12
Cd. y Edo.: San Luis Potosí, S. L. P.

VENDO cartucho de Sega Génesis Master of Monster en buen estado. Precio a tratar. o CAMBIO Master of Monster por Golden Axe o Mortal Kombat.

No. de Ref.: 01037
Nombre: Manuel Murillo Jiménez
Tel.: 782 38 85
Cd. y Edo.: México, D.F.

VENDO Nintendo con dos controles, pistola, tres cartuchos (Mario Bros, Mario Land y Mario Bros III) y tres cartuchos de Family con adaptador. Todo original y baratísimo; sólo N$700.00.

No. de Ref.: 01038
Nombre: Eduardo García Gallardo



Dirección: Guanajuato No.22 Jardínes de Morelos 5a. sección.
C.P. 55070
Cd. y Edo.: Ecatepec, Edo. de Méx.

VENDO los siguientes cartuchos de SNES: Contra III The Alien Wars en N$ 170.00; Battletoads in Battlemaniacs en N$170.00; World Heroes en N$200.00; Street Fighter II Turbo en N$210.00; The Simpsons Bart's Nightmare en N$160.00. De NES, Batman Return of the Joker en N$100.00 y Shadow of the Ninja en N$100.00.

No. de Ref.: 01039
Nombre: Miguel Angel de la Torre García
Tel.: 735 34 38
Cd. y Edo.: Edo. de Méx.

VENDO Nintendo en buen estado con pistola, dos controles y los cartuchos de Mario Bros, Duck Hunt, Kings of the Beach, Mega Man II, The Guardian Legend y The Flintstones en N$500.00; o c/u en N$100.00 Precio a tratar.

No. de Ref.: 01040
Nombre: Diego Uriel Guadarrama Medina
Tel.: 573 38 47
Cd. y Edo.: México, D.F.

VENDO Sega Génesis con 6 cartuchos: Robo Kid, Castlevania Blood Lines, Street of Rage I, Hellfire, Galares (solo el cartucho) y un control (Arcade Power Stick). Precio a tratar. Barato.

No. de Ref.: 01041
Nombre: Joaquín de Santiago de Santiago
Tel.: 674 25 19
Cd. y Edo.: Guadalajara, Jal.

VENDO dos cartuchos de SNES: T.M.N.T. Tournament Fighters y Art of Fighting seminuevo sin caja, pero con instructivo. Precio: N$140.00 cada uno.

No. de Ref.: 01042
Nombre: Fco. Alberto B. Robles
Tel.: 594 79 02
Cd. y Edo.: México, D.F.

VENDO Nintendo seminuevo con controles, adaptador, conexión. No tengo la caja, pero te doy un cartucho a escoger (Chip y Dale o Mario Bros). Todo por N$300.00.

No. de Ref.: 01043
Nombre: Arturo Pérez Fajardo
Tel.: 608 30 18
Cd. y Edo.: México, D.F.

VENDO un cartucho de Super Street Fighter II The New Challengers nuevo con caja, instructivo y garantía incluida. Todo por N$239.00. Es para SNES.

No. de Ref.: 01044
Nombre: Carlos Felipe Santos Sánchez
Tel.: 91 (893) 411 39
Cd. y Edo.: Río Bravo, Tamaulipas.

VENDO Mortal Kombat CD y CD Ground Zero Texas en N$120.00 c/u. También Bulls vs. Lakers y Altered Beast en N$60.00 c/u y FIFA International Soccer en N$120.00. Los cartuchos de Bulls vs. Lakers, Altered Beast y FIFA son de Génesis.

No. de Ref.: 01045
Nombre: Herles Noel Jiménez
Tel.: 91 (893) 409 59
Cd. y Edo.: Río Bravo, Tamaulipas.

VENDO Nintendo con tapete, pistola y su cartucho World Class Track Meet, Silent Service y Tiger Geli. Precio a tratar.

No. de Ref.: 01046
Nombre: A. Antonio Rodríguez Arrieta
Tel.: 393 62 25
Cd. y Edo.: Naucalpan, Edo. de Méx.

VENDO los siguientes cartuchos de SNES: Street Fighter II en N$120.00; Super Mario Kart en N$180.00 y Art of Fighting en N$200.00 con protector e instructivo.

No. de Ref.: 01047
Nombre: Mauro Anhvé Castillo Félix
Tel.: (642) 261 31
Cd. y Edo.: Navojoa, Sonora.

VENDO Sega Génesis en excelente estado con dos controles originales y 3 cartuchos (Sonic, Mortal Kombat y Fatal Fury II) en N$1000.00.

No. de Ref.: 01048
Nombre: Javier Godínez Bravo
Tel.: 874 95 73
Cd. y Edo.: Coacalco, Edo. de Méx.

VENDO cartuchos de Galaxia, Macros, Donkey Kong Jr. Circus, Pac Man, Exite Biken en N$ 30.00 c/u; también cartucho de Joe Mac en N$60.00. Todos de Family.

No. de Ref.: 01049
Nombre: Remigio Tadeo Moreno Zúñiga
Dirección: Brisa #435 Josefa Ortíz de Domínguez
C.P. 76110
Cd. y Edo.: Querétaro, Qro.

VENDO NES en buen estado, controles y un cartucho de Mario Bros y Duck Hunt en N$250.00.

No. de Ref.: 01050
Nombre: Francisco Javier Ortíz Cerecedo
Tel.: 394 87 07
Cd. y Edo.: México, D.F.

VENDO y/o compro videojuegos de Super NES y CD ROM. VENDO Super Scope en N$180.00, Mario Paint en N$200.00, Terminator en N$220.00, Batman Returns en N$190.00 y Mario World en N$100.00. Además, COMPRO o CAMBIO Super Street Fighter.

No. de Ref.: 01051
Nombre: Sergio Javier Vázquez Centeno
Tel.: 91 (48) 18 14 57
Cd. y Edo: San Luis Potosí, S. L. P.

VENDO Game Gear con dos cartuchos, caja e instructivo; o lo CAMBIO por un Super Nintendo con cartucho.

No. de Ref.: 01149
Nombre: Ivanovich Pérez Gudiño
Tel.: 680 33 13
Cd y Edo.: México, D.F.

VENDO Super Nintendo con 10 cartuchos (Final Fight II, Street Fighter, World Heroes, Mortal Kombat y un Sega Master 10 C). Todo en N$1500.00.

No. de Ref.: 01150
Nombre: Gutiérrez Macotera Julio César
Tel.: 542 82 37
Cd. y Edo.: México, D.F.

VENDO los siguientes cartuchos de SNES: Mortal Kombat, Street Fighter II Turbo y Tournament Fighters; cada uno en N$200.00. Street Fighter II normal en N$120.00. Lethal Enforces en N$230.00. También control Super Advantage de SNES en N$180.00. Todo completo y en buen estado.

No. de Ref.: 01151
Nombre: José Luis Díaz Alzati
Tel.: 122 22 52
Cd. y Edo.: Guadalajara, Jal.

VENDO cartuchos de NES en N$100.00 c/u, con instructivo y caja en buen estado. Precio a tratar.

No. de Ref.: 01152
Nombre: Alamillo Limón Alberto
Tel.: 665 53 24
Cd. y Edo.: México, D.F.

VENDO NES con dos controles, pistola y los cartuchos de Mario Bros, Duck Hunt, Silk Worm, Battle Toads, Super Contra Tortugas Ninja II, Robocop II, Jackie Chan, Island I y un cartucho de 42 juegos por sólo N$300.00. Precio a tratar.

No. de Ref.: 01153
Nombre: Fernando Maldonado Gutiérrez
Tel.: 44 05 88
Cd. y Edo.: Puebla, Pue.

VENDO Game Boy solo, o con el cartucho de Mario II y Batman II. VENDO o CAMBIO SNES en perfecto estado con el cartucho de Mario World. También CAMBIO o VENDO computadora Comodore 16 y 5 unidades de disco (una para grabar).

No. de Ref.: 01154
Nombre: Luis Fernando Viveros Santos
Tel.: 91 (22) 43 59 14 ó 33 26 65
Cd. y Edo.: Puebla, Pue.

VENDO cartucho Road Runner's de Super Nintendo. Precio: N$100.00 SEMINUEVO.

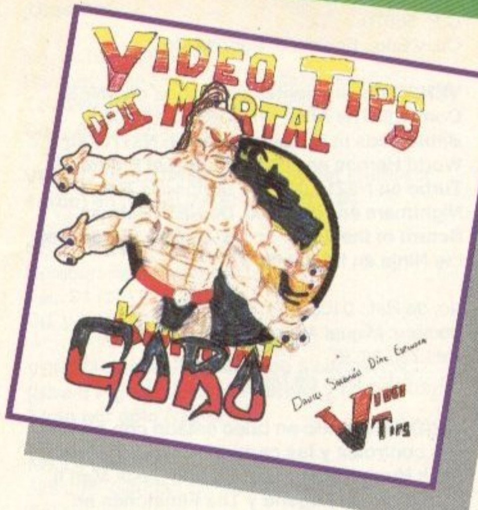
No. de Ref.: 01155
Nombre: Israel Jiménez Manjarrez
Tel.: 349 02 07
Cd. y Edo.: Lomas Verdes, Edo. de Méx.

VENDO Sega Génesis con dos controles normales y uno turbo con cámara lenta de 6 botones y los cartuchos de Bestias Alteradas y Sonic III incluidos. Todo por sólo N$449.00.

No. de Ref.: 01156
Nombre: Fernando Maldonado Gutiérrez
Tel.: 44 05 88
Cd. y Edo.: Puebla, Pue.





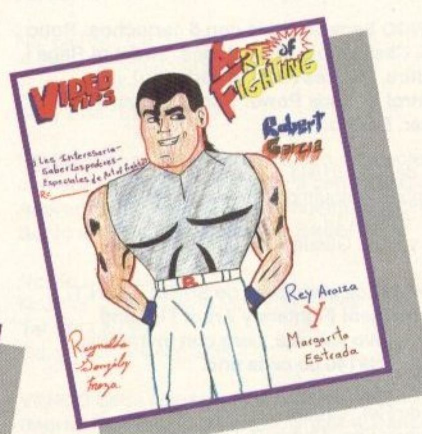


Daniel Salomón Díaz Espinoza
15 años. Sonora.

César Félix Galindo



David C. Castro
Culiacán, Sinaloa.



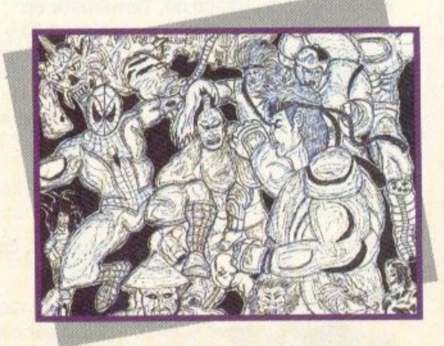
Reynaldo
13 años. Jalisco.



Cristian Pareda
Puebla.



Sergio Palmeros T.
Oaxaca.



Edgar Rodríguez Pérez "Boss"
Culiacán, Sinaloa.



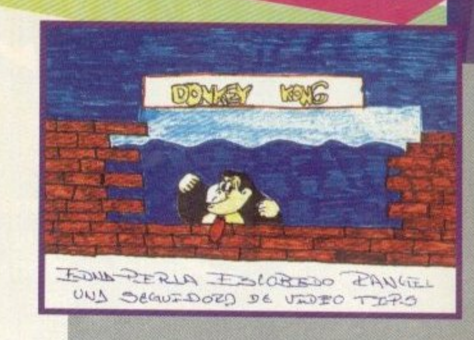
Gabriel García M.
Tijuana, B. C.



José Miguel Del Villar García
México, D.F.



José Antonio García Hernández
Puebla.



Edna Perla Escobedo Rangel
11 años.



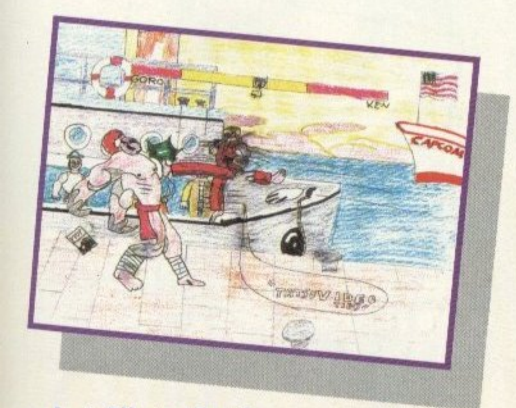
Francisco Leonel Marín
Betancourt
San Luis Potosí.



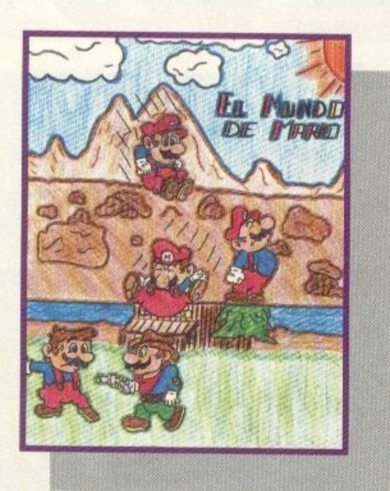
Gustavo Eng. "Z"



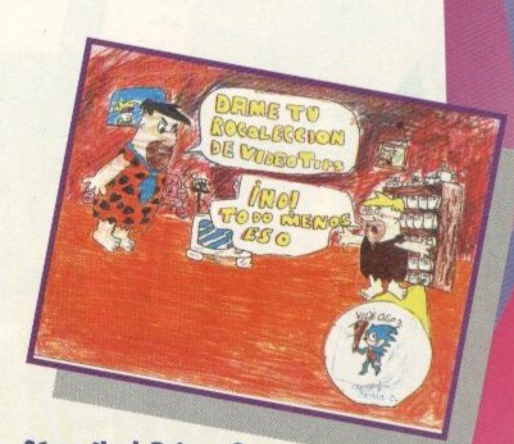
Julio César



José Alberto García
13 años.



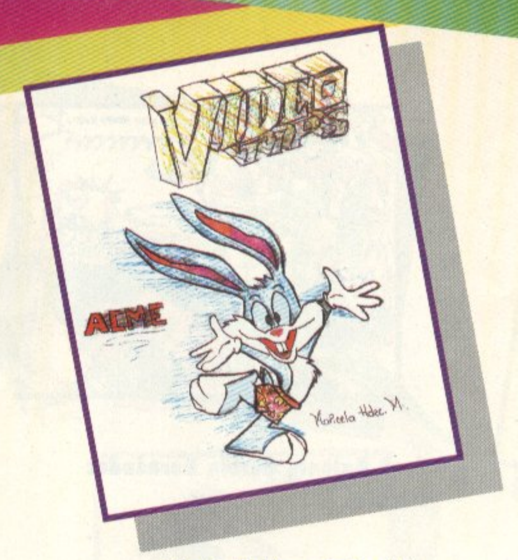
Juan Fernando de Jesús Peña
Tamaulipas.



César Noel Briano O.



Alvaro Ruiz Avalos
13 años. Baja California.



Maricela Hernández M.



Samuel Armendáriz
Chihuahua.



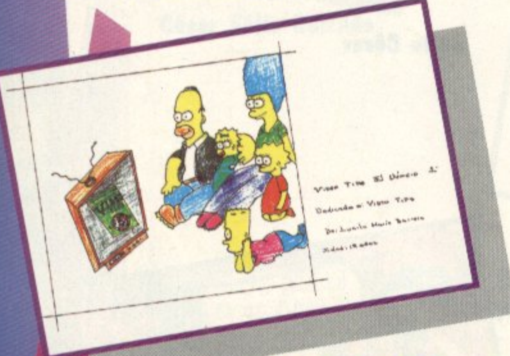
Javier Clemente Torres



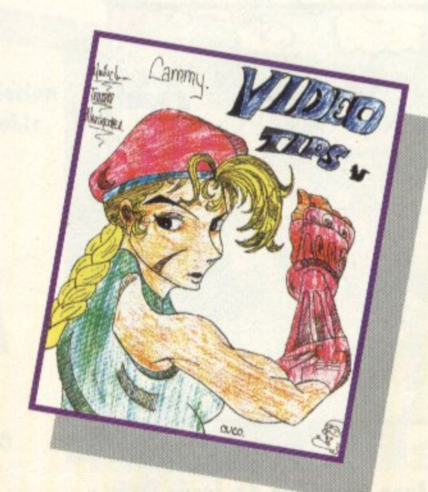
Joel E. S. G.



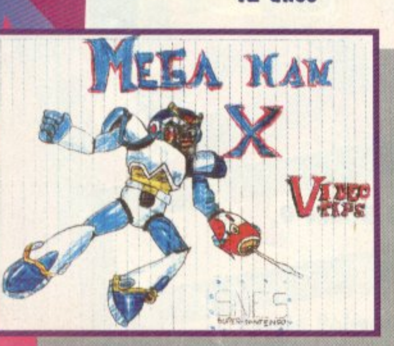
Hikaru Citlali Segura Kato
13 años



Lucila Marín Barrera
12 años



Manuel Trinidad
Alartigochea



Valentín y Bety



Germán Mosqueda
Tocedo

CALIFICACIONES

Calificar un videojuego es siempre muy arriesgado; y a menos que sea realmente bueno o realmente malo, es difícil acertar del todo y ser totalmente objetivo o imparcial, ya que sin quererlo siempre influirá nuestro gusto o simpatía por un estilo de juego, marca, personaje, etc.

No obstante, nos sentimos obligados a comprometernos con nuestros lectores al dar una opinión de cada uno de los juegos que analizamos; porque, además, así nos lo piden.

Por lo tanto, ahí va, sólo que con algunas matizaciones para que quede más clara nuestra opinión.

Deseamos aclarar que, aunque tal vez nadie tiene la autoridad suficiente para calificar los juegos, si nos interesa dar nuestra opinión como expertos en el tema.



Sobre este jeroglífico-laberinto diseñado por Leticia, una de nuestras colaboradoras, iremos colocando desde el centro hacia la orilla, la puntuación más baja hasta llegar a la puntuación más alta respectivamente, tal y como si fuera un juego. Para ello utilizaremos los colores de **divertido**, **gráficos**, **sonido**, **manejabilidad** y **dificultad**. Por si hubiera alguna duda, se dará una puntuación del 0 al 10, considerando como límite aceptable el 5.

En realidad, este sistema de evaluación por separado de cada uno de los elementos (gráficos, sonido, etc.), nos parece mejor que calificar de bueno o malo un juego; ya que, aunque este nuevo sistema resulta más laborioso, puede dar una mejor idea de cómo es el juego, que una valoración global del mismo.

Por último, repasemos juntos cada uno de los aspectos a calificar.

Divertido: El objetivo de un juego es divertir; por lo tanto, esta opinión se refiere al todo el juego en conjunto.

Gráficos: A pesar de dar una opinión general, para explicar un poco más las cualidades se otorgará una puntuación adicional a los gráficos.

Sonido: Es muy importante el sonido en los juegos. Este no se limita a la música de fondo; también se refiere a las voces, golpes, etc.

Manejabilidad: Una puntuación alta en la manejabilidad significa que el juego en cuestión tiene buena calidad; obviamente, si es baja, se refiere a lo contrario. Un juego puede llegar a ser aburrido, debido a la dificultad de ejecución, aunque sea interesante en su desarrollo.

Dificultad: El que un juego sea bueno o no, se debe en gran parte a su grado de dificultad. Desde luego, es diferente hablar de la dificultad de manejo, o lo tedioso de hacer algo difícil sin interés, que de la dificultad de reto que te obliga a emplear tu habilidad y tu ingenio.

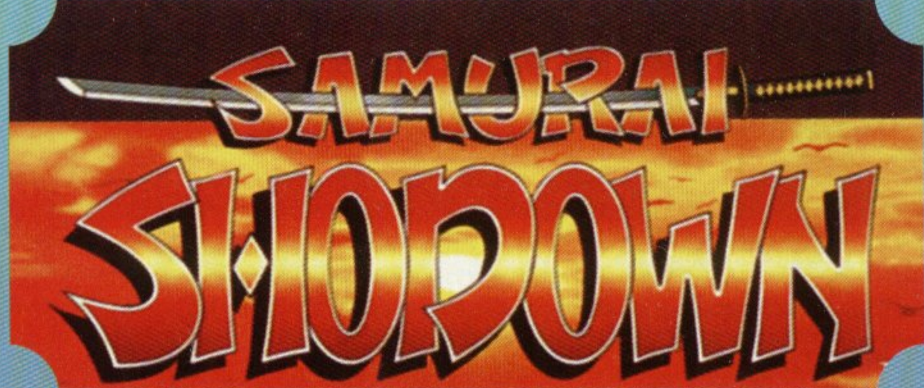
Lo fácil puede llegar a disminuir el interés; en cambio, lo difícil, tiende a alentarlo.

Sobre estos criterios calificaremos nuestros juegos. Esperamos que les guste y les sea útil, entre otras cosas, a la hora de elegir un título.



- DIVERTIDO
- GRAFICOS
- SONIDO
- MANEJABILIDAD
- DIFICULTAD





Desata tus instintos de lucha con una probadita de Zaque y un buen duelo de espadas. Esto y más podrás disfrutar en una de las primeras conversiones que realizó *TAKARA* para el Game Boy, tomando a uno de los famosos de *SNK*.

A continuación conoceremos las características de este juego, así como algunas cosas más.



Esta versión portátil cuenta con todas las características de la original. Duelo de espadas, incrementación del **POW**, golpes fuertes y las clásicas mareadas.



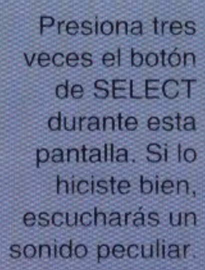
Otro detalle peculiar de este juego es que, cuando las espadas reciban un impacto fuerte, la espada que tenga menor **POW** será destruida.



Por otro lado, su grado de *manejabilidad* es estupendo. Bueno, hasta cierto punto; ya que para realizar combos no se presta mucho.



Además, cuando estés seleccionando peleador para tus batallas, conocerás la historia del porqué están combatiendo en el Samurai Shodown.



Presiona tres veces el botón de SELECT durante esta pantalla. Si lo hiciste bien, escucharás un sonido peculiar.





Pero, antes de entrar en materia, aquí tienes un tip con el que podrás tener a Amakusa de tu lado; así como a otros dos peleadores "entrometidos".

Podrás verificarlo en el momento en que inicies una nueva batalla. Observarás que aparecen Amakusa y los otros dos personajes escondidos.



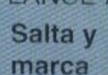
A continuación conocerás las estrategias y poderes de los personajes que nunca pudiste manipular en el Samurai Shodown.

AMAKUSA

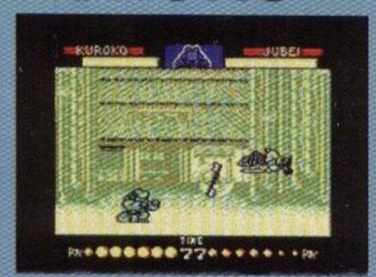

TELEPORT ADELANTE
+ B


TELEPORT ATRAS
+ B


ENERGY BALL
+ A ó B


LANCE AEREO
Salta y marca

+ A

KUROKO


LANCE DE BANDERAS


GOLPE DE FLAG
+ B


TELEPORT ADELANTE

HIKYAKU


LANCE DE GRANADAS
+ B


TELEPORT ADELANTE
+ B

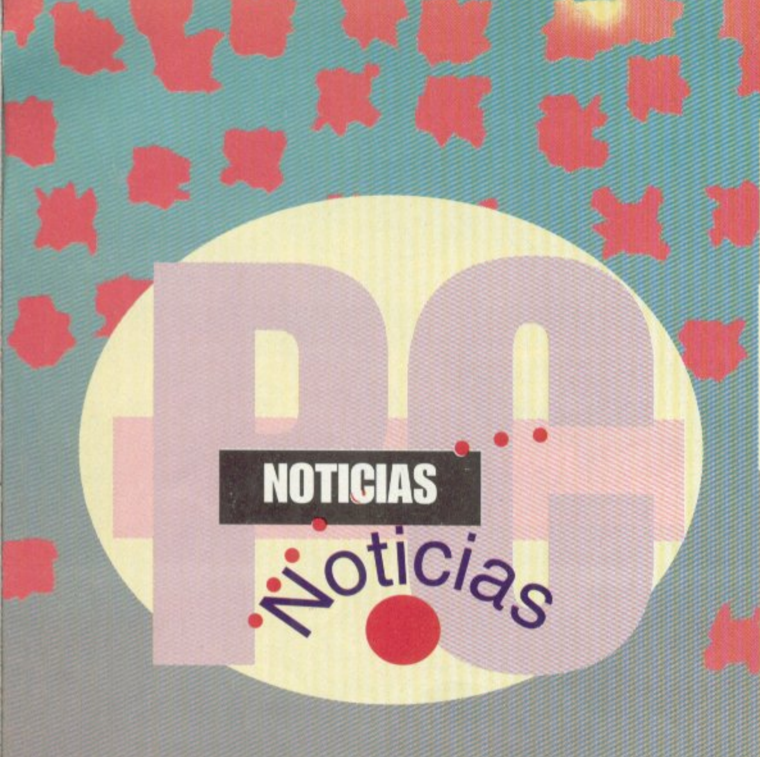

GOLPE DE GRANADA
+ B





Esto es sólo una probadita de lo que esta conversión al sistema portátil puede brindarte. ¡Excelente! ¿no?

Por el momento nos despedimos, invitándote a la sección LLEVATELO de nuestro próximo número, en donde te prepararemos más sobre este título. Por otro lado, checa a los maestros de la espada en la sección de CHISPAS del siguiente número, donde analizaremos de pies a cabeza *Samurai Shodown II.*



AMERICAN SOFTWARE AND HARDWARE

Su concepto departamental en tiendas de computación se extiende cada vez más.

Seguramente para aquellos que siempre están rastreando lo mejor en productos computacionales, esta noticia les vendrá ¡como anillo al dedo! Recientemente fue inaugurada una nueva sucursal de **American Software & Hardware de México, S. A de C.V.**Esta empresa -creada desde febrero de 1993- tiene como objetivo fundamental establecer una cadena de tiendas de computadoras de venta al público, en las que podrás encontrar una amplia variedad y surtido de artículos para computadoras, tales como periféricos, accesorios, suministros, software; e inclusive, hasta libros y revistas sobre el tema. Y lo más importante para ti... juegos de todo tipo y para todos los gustos. Con la apertura de esta nueva sucursal en Plaza Inn, ya son cuatro las tiendas con las que cuenta **American Software & Hardware** en la ciudad de México. Las otras tres están ubicadas en los centros comerciales de Interlomas, Pabellón Polanco y Plaza Lindavista. Así que, ¡ya lo sabes!



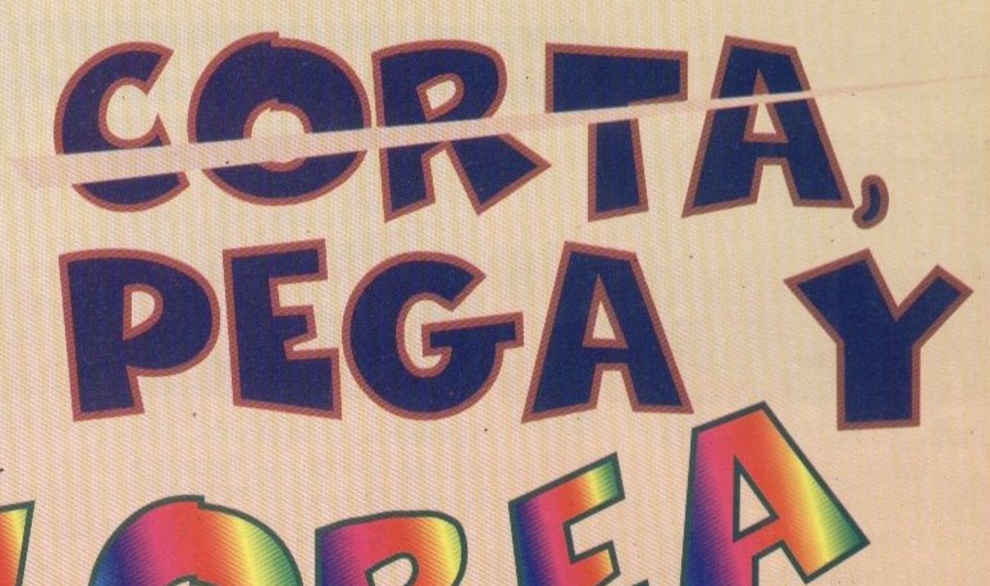
¡LOS PROGRAMAS EDUCATIVOS DE *DIVERTIDACTICO* LLEGAN HASTA USA Y CANADA!

Queremos compartir contigo una noticia que nos llenó de gusto y también de satisfacción. El pasado 3 de noviembre, en las instalaciones de la ANIPCO se firmó el contrato de distribución entre la empresa mexicana DIVERTIDACTICO y la empresa estadounidense WIZ TECHNOLOGY. Esta última venderá en los Estados Unidos y en Canadá el programa educativo "CORTA, PEGA Y COLOREA" (cuyo nombre en inglés es "KID'S ART") del que ya te hemos hablado anteriormente. DIVERTIDACTICO tiene actualmente 14 títulos en el mercado mexicano, y todos ellos tratan temas educativos. Sus programas incluyen temas sobre matemáticas, acentuación, historia, etc. Con este nuevo juego de"Corta, pega y colorea", la empresa mexicana da un enorme salto tecnológico, pues contiene gran animación, música y, sobretodo, el enorme atractivo de hablar en tres idiomas: español, inglés y francés. Wiz Technology Inc. es una empresa que cuenta con miles de puntos de venta, tanto en Estados Unidos como en Canadá y Europa, por eso es tan importante que DIVERDIDACTICO haya firmado este contrato. Tanto el director de Diverdidáctico, como el de Wiz Technology, coincidieron en que la estrategia de ventas de Wiz y la calidad de los programas educativos de la empresa mexicana van a alcanzar un éxito nunca antes visto en nuestro país. Por cierto, recientemente se presentaron los juegos de Diverdidáctico durante el COMDEX de la ciudad de las Vegas que se realizó del 14 al 18 de noviembre. Los asistentes tuvieron la oportunidad de conocerlo en la sección Multimedia que se instaló en el hotel SAND'S ¿Qué te parece? Está SENSACIONAL esta unión ¿no?
Pues sólo nos resta decir ¡FELICIDADES! a todos los que participan en esta empresa orgullosamente mexicana.

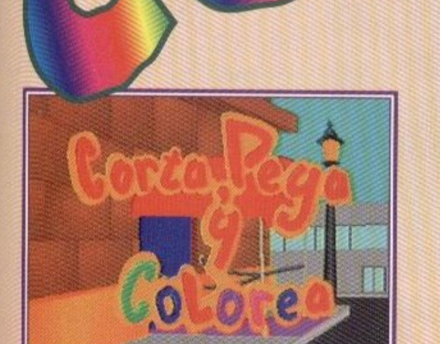


REQUERIMIENTOS

PC IBM o compatibles
Lectora de CD-ROM
Procesador 386 en adelante
Tarjeta de sonido Sound Blaster
Monitor Monocromático
Mouse

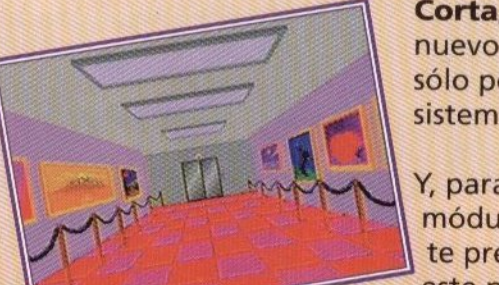


CORTA, PEGA Y COLOREA



Si deseas aprender lo relacionado con el arte del dibujo, te hemos preparado un juego con el que, además de divertirte, aprenderás muchísimo sobre este tema.

Un título para chavos desde los 6 hasta los 80 años: **Corta, pega y colorea.** Además de que está ¡PADRISIMO!, es 100% mexicano y nos presenta grandes avances en gráficas de tipo virtual. Y por si fuera poco, también podrás escuchar las diferentes instrucciones del programa en francés, inglés y español; todo esto con un sencillísimo sistema de aprendizaje.



Corta, pega y colorea nos presenta un nuevo concepto que hasta el momento sólo podías apreciar en arcadias, o en los sistemas de 16 bits.

Y, para una mayor diversión, consta de tres módulos diferentes. Checa los avances que te presentamos aquí sobre el manejo de este programa, así como las diferentes funciones de cada uno de los módulos.

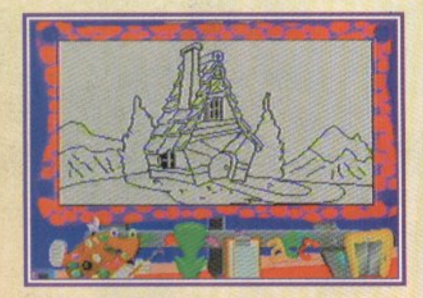
LICENCIATARIO: DIVERTIDACTICO



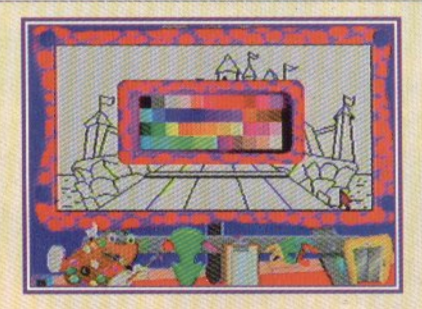
Al inicio del juego la máquina te preguntará en qué idioma quieres que te diga las instrucciones. Selecciona cualquiera de los tres idiomas que ya te mencionamos y ¡LISTO!
Para empezar a jugar, sitúate en la parte inferior derecha de tu pantalla y oprime el botón derecho de tu mouse. Una vez adentro, utiliza las flechas para poder avanzar.

Si deseas iniciarte como dibujante te aconsejamos que vayas al primer piso; en ese lugar hallarás tres diferentes opciones de trabajo. Para utilizarlas marca dos *clics* en el cuadro que elijas.

MODULO PARA ILUMINAR



En este módulo contarás con **50** diferentes *backgrounds*.



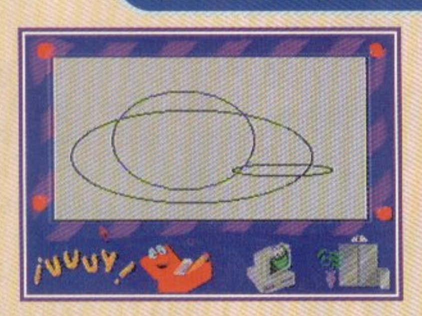
También tendrás una útil paleta de colores firmes a tu disposición.

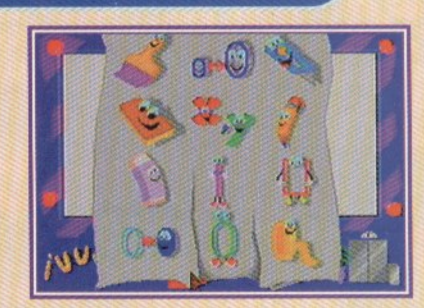


¡**50** diferentes tipos de letras, con opción de incrementar el número de fuentes tipográficas! ¡INCREIBLE!

MODULO PARA DIBUJAR

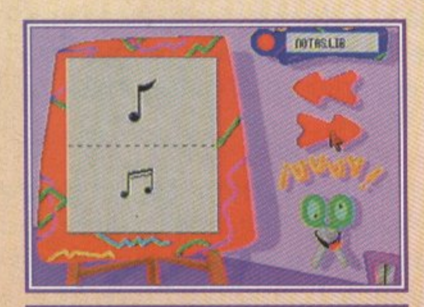
Con este módulo podrás crear tus propios *backgrounds* (fondos o ambientes del dibujo) para utilizarlos posteriormente.

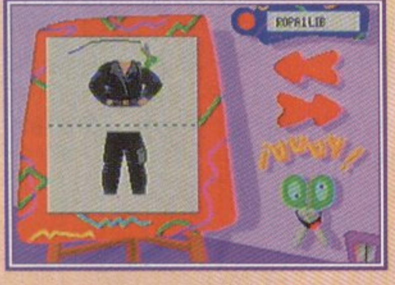




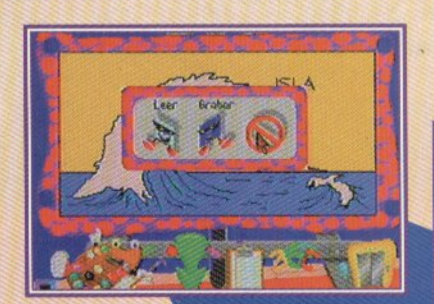
A esta herramienta la llamamos "la caja mágica", porque además de tener esa apariencia, te permite hacer maravillas con los diferentes elementos que incluye.

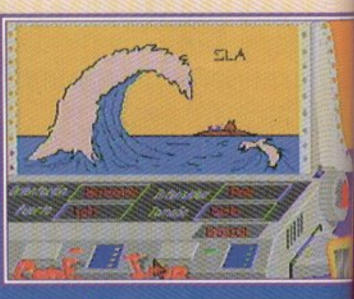
MODULO PARA RECORTAR

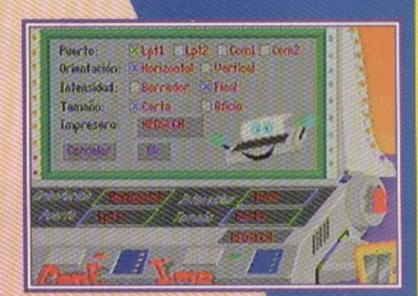




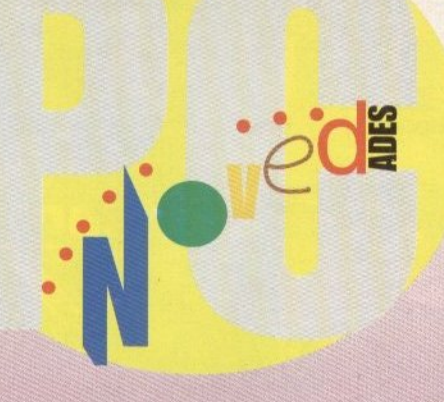
Este módulo resulta muy útil para que los más peques de la casa desarrollen sus habilidades psicomotrices (es decir, todas aquellas que les permiten realizar los movimientos de su mano para poder dibujar, recortar, ensartar objetos, etc.); además de que puede ser combinado con los otros dos módulos.







Además de contar con sus características propias, cada uno de los módulos cuenta con la opción de guardar, leer e imprimir.



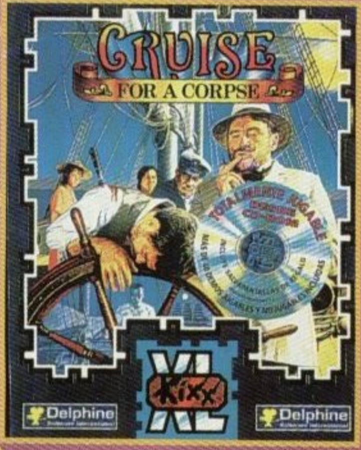
¡YA ESTA AQUI LA NUEVA LINEA DE PROGRAMAS EN CD ROOM!

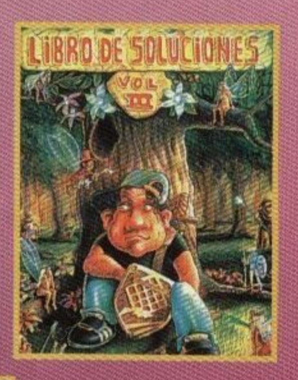
¡Te tenemos una excelente noticia! Ya está aquí la nueva línea de programas de entretenimiento en "CD ROM" de la serie KIXX distribuida por *Fuerza Ilimitada* en la que se incluyen títulos que han llegado a ser éxitos a nivel mundial. Su precio es de N$ 200 aproximadamente, pero se les está aplicando un descuento del 40% por tratarse de un producto nuevo en el mercado.

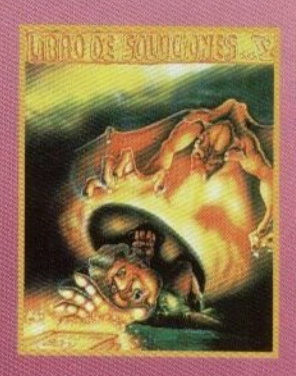
Entre los títulos disponibles están: **Space Quest I**, **Larry I**, **M1 Tank Platoon**, **F-15, Strike Eagle II** y **Cruise for a corpse**.

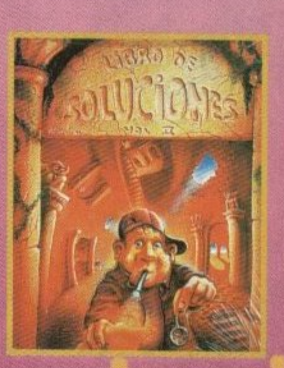
También te anunciamos que esta misma compañía ya puso a la venta la nueva línea de libros de pistas de los mejores juegos para PC, que incluyen las pistas de 10 ó 12 juegos y cuyo costo aproximado será de N$120.00.

¡Ah! y no te olvides de los títulos ya conocidos como: Pistas para **Indiana Jones en busca de la Atlántida**, **Les manley lost in L. A.**, **El día del tentáculo** y **Simon the Sorcerer**.



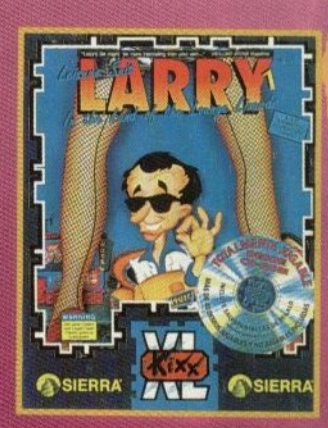






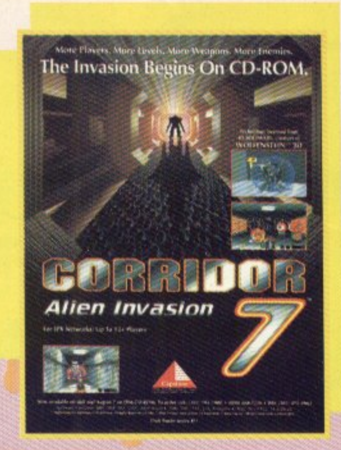






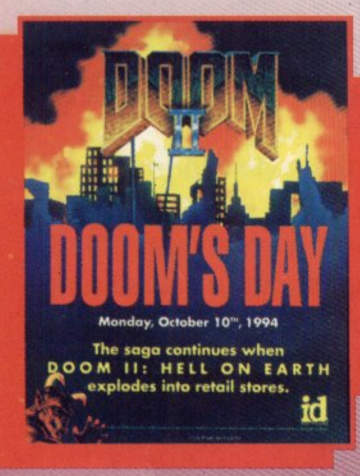


CORRIDOR 7 - Invasion Alien



Para quienes disfrutan de las experiencias extraterrestres, ID Software -creador de Wolfenstein 3D- nos trae en esta ocasión este estupendo título del más allá.
A diferencia de las versiones anteriores, en él encontrarás más jugadores; más niveles; más armas y más enemigos. La invasión comienza en tu CD-ROM. ¡Atrévete a vivirla!

Distribuido en México por: Compujuegos.



DOOM II

El día del juicio se acerca y nadie podrá escapar a él. Esta vez, ID Software se ha propuesto hacerte sentir de manera muy realista el infierno en la Tierra. ¡No te pierdas esta escalofriante experiencia!

Distribuido en México por: Compujuegos

INDY CAR RACING



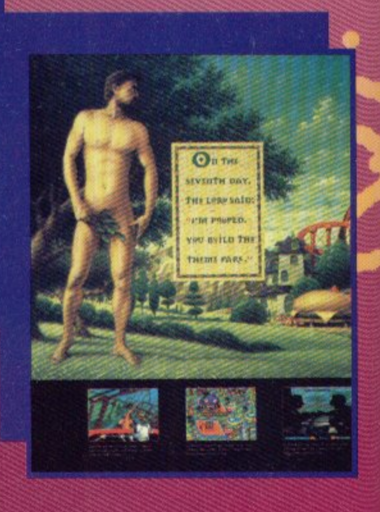
Virgin Games nos ofrece un emocionante juego tridimensional de carreras para los amantes del peligro y la velocidad. Disfruta de su espectacular tecnología en gráficos. Elige tus propios elementos de juego y ¡diviértete en grande! a lo largo de Laguna Seca, Milwaukee Mile y Long Beach.

Distribuido en México por: Compujuegos

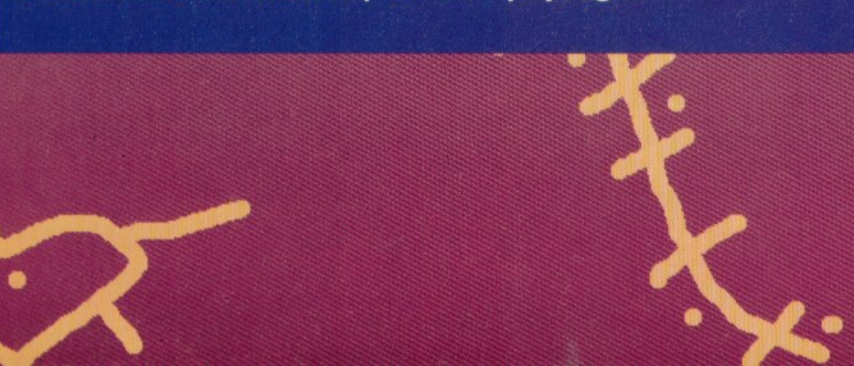
THE LORD SAID

En este juego tendrás la oportunidad de elegir entre 30 paseos diferentes, al igual que entre muchísimas tiendas y atracciones. Compite contra 40 parques en 6 categorías, incluyendo la del propietario más rico. Hasta podrás disfrutar el placer de sentirte el director de una gran empresa ¿qué te parece?

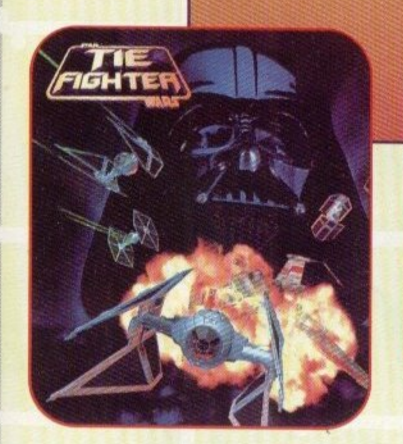
Distribuido en México por: Compujuegos

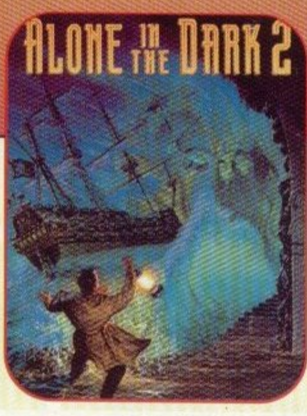




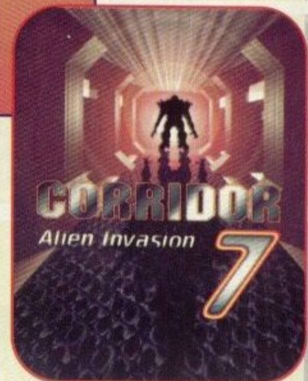


LISTA de éxitos PC









FIFA INTERNATIONAL SOCCER (ELECTRONIC ARTS)

TIE FIGHTER (LUCAS ARTS)

ALONE IN THE DARK II (I-MOTION)

COLONIZATION (MICROPROSE)

DOOM II (ID SOFTWARE)

CORRIDOR 7 (CAPSTONE)

F-15 STRIKE EAGLE III (MICROPROSE)

DOOM (ID SOFTWARE)

RAPTOR (ID SOFTWARE)

FLEET DEFENDER (MICROPROSE)


CHISPAS
PRI
FINISHING MOVES
TALÓN
SAURON
CHAOS
Nota: Sólo en ciertos escenarios
Para realizar cada uno de estos movimientos, mantén presionados los botones que se te indican; y, sin soltarlos, procede a ejecutar el movimiento.


TM
VÉRTIGO
DIABLO
BLIZZARD
RMADON



RING OF DESTRUCTION (Slam Masters II)

SISTEMA: ARCADIA
LICENCIATARIO: CAPCOM

Después de lanzar sus éxitos S. Street Fighter II Turbo y Dark Stalkers, Capcom sigue lanzando al mercado juegos de pelea. Esta vez se trata de la secuela de Slam Masters: Ring of Destruction, que maneja un estilo de pelea mano a mano, más que de lucha libre. Además, esta vez no maneja la modalidad de movimiento horizontal-vertical que apreciamos en la primer versión. Sólo la modalidad horizontal como el Street Fighter. ¡Ah!, y además de este cambio, también se han incorporado 9 personajes nuevos con poderes novedosos para los viejos personajes. Pero mejor vamos a darle una revisadita a este juego para que seas tú quien decida.

Esta vez contarás con 5 botones: 2 de puño, 2 de patada y uno para agarrar.


Puño débil


Puño fuerte


Patada débil

Patada fuerte

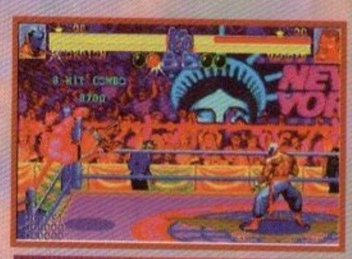

Agarre



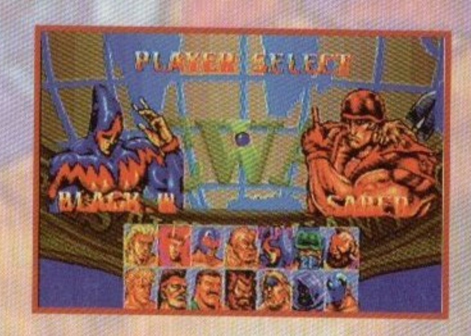
Si presionas los dos botones de puño y patada al mismo tiempo, tu carácter fanfarroneará para provocar a su oponente.



Otro detalle muy curioso de este juego es que, cada vez que derrotes a tu oponente con un agarre especial, lo enterrarás en la lona del ring.



Además, gracias a su excelente *jugabilidad*, podrás efectuar combos destructivos.

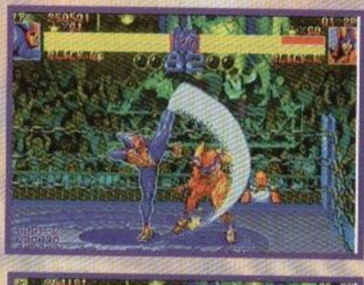


Bueno, y ahora que ya hemos visto algunos de los detalles más novedosos, pasemos a la descripción de los 4 nuevos personajes, asi como de los poderes de los personajes restantes.



Black Widow
Este luchador es muy escurridizo. Cuenta con golpes de largo alcance que lo hacen muy peligroso.

PODERES:





+ patada





+ puño





+ puño



agarrar +





Es un luchador con apariencia de soldado, que además utiliza granadas para luchar.

PODERES:









ó + patada

← → + puño





+ puño

agarrar +





PODERES:





+ puño





+ patada



apretar los botones de patada o puño



agarrar +

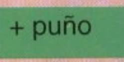


Este tipo, más que luchador, parece un espectro. Y por si fuera poco, utiliza técnicas muy sucias para luchar.

PODERES:







+ puño





+ puño





+ puño

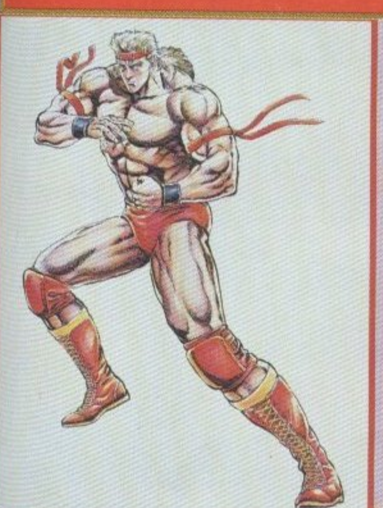


agarrar +



Este tremendo coloso es el campeón mundial. Con ayuda de sus poderosas técnicas de lucha, tratará de impedir que le arrebates el título.

BIFF



PODERES NUEVOS





+ patada





+ puño

Gunloc





+ patada





+ patada

STINGRAY

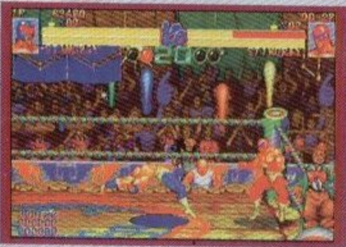




Apretar los dos botones de puño



apretar los dos botones de patada

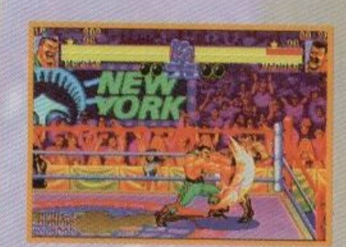




+ patada.

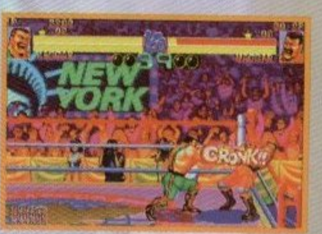








+ puño



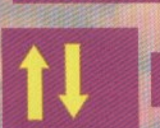


+ puño

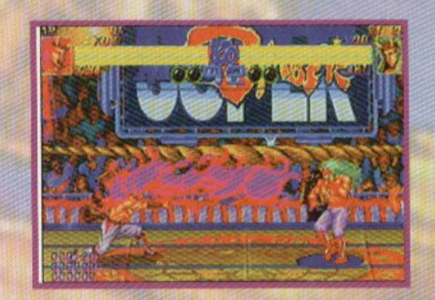
ONI







+ patada

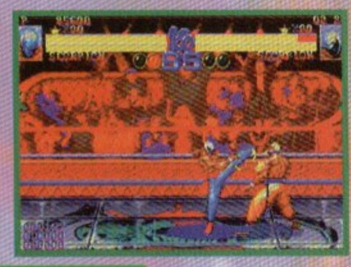




+ puño

SCORPION



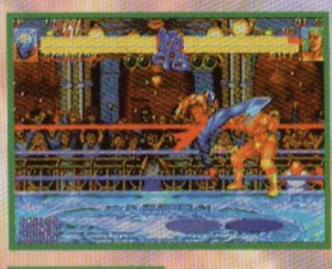




+ patada



+ patada



+ patada



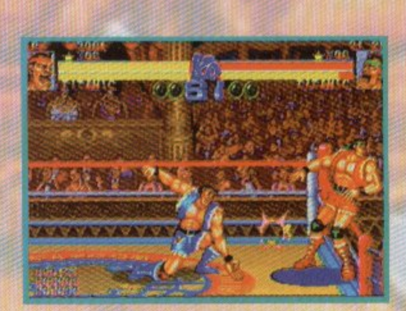
apretar los dos botones de puño + el de agarre

TITAN TIM





+ patada



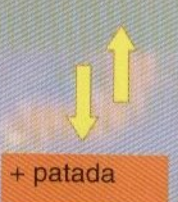


+ puño



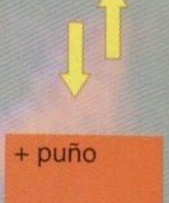






+ patada





+ puño



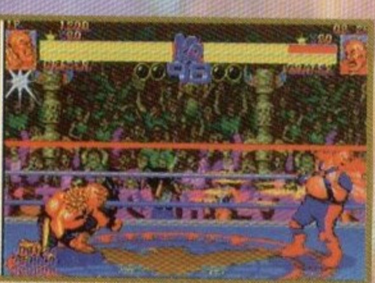


+ puño

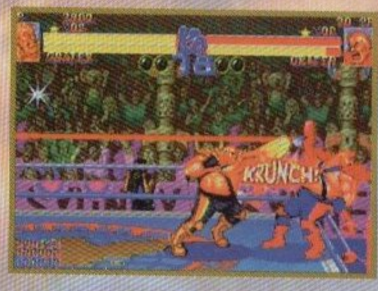


GRATER











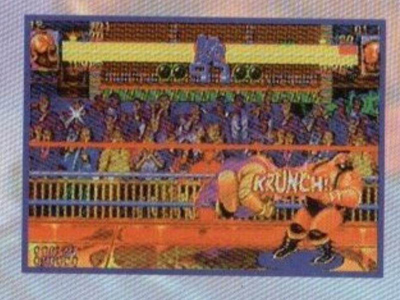
+ puño

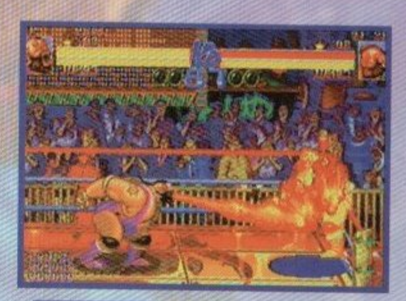


+ puño

JUMBO









+ puño



+ puño

Esperamos que todos estos nuevos detalles te hagan disfrutar de este lanzamiento de Capcom. Ojalá que llegue a ser uno de tus favoritos.



LICENCIATARIO: N M K
PLAYERS 2 JUGADORES



Batallas espaciales, encuentros con gigantescos robots de guerra y, por si fuera poco, un gran número de naves extraterrestres te desafiarán en espera de tu contraataque. Aventúrate a lo largo de sus 8 peligrosos niveles en los que TU tendrás el control de la acción. Además podrás seleccionar entre tres experimentados pilotos, armas y diferentes velocidades de juego. Todo esto y más es lo que encontrarás en este buen SHOOTER del que enseguida te damos algunos avances y muchas cosas más.

PERSONAJES



PILOTO	Ms. Charlotte.
VELOCIDAD	Media
ARMA	3 Bombas
RANGO	Sargento



PILOTO	Swift Arnold
VELOCIDAD	Alta
ARMA	3 Bombas
Rango	Cabo



PILOTO	Uncle Beard
VELOCIDAD	Baja
ARMA	4 Bombas
RANGO	Sargento Maestr

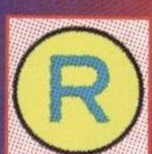
ITEMS



P Incrementa el poder de tus disparos delanteros.



M El poder de tus bombas aumentará con este item.



R Se incrementarán tus disparos traseros.



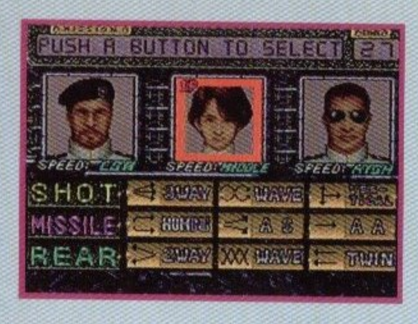
B Este item hará que tus bombas sean más poderosas.



B2 Aumenta el número de bombas.



1up Tendrás más vidas con este item.



Al inicio de tu juego tendrás la opción de seleccionar entre 9 tipos de estrategias de disparo, ya sean delanteros, traseros o misiles.

Un buen tip es realizar estas combinaciones de armas.



1.- 3 WAY + AS + WAVE



2.- WAVE + HORMING + 2 WAY

Debido a que en este tipo de títulos no se debe seguir una estrategia de juego determinada, sólo te mostraremos como terminar con los jefes de cada nivel y alguno que otro enemigo que pueda causarte problemas.

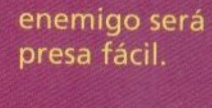
BEGUN



Manténte alerta de estos cuadros, ya que se transforman en helicópteros o en aviones. Acábalos fácilmente cuando estén juntos en el centro, sólo con disparar una bomba.

JEFE DE NIVEL: ROC CARRIER





Conéctale tus disparos en el centro, para ello acércate a la distancia que te indica la foto, cada vez que los cuadros se transforman, utiliza tus bombas; en ese momento tu enemigo será presa fácil.

LUNAR



En esta parte del escenario tendrás que vértelas con esta máquina de guerra. Para destruirla sitúate en la parte de arriba y conecta tus misiles en la cúpula que enciende y apaga.

JEFE DE NIVEL: LUNAR WALKER



Este robot no te ocasionará mayores problemas. Lo único que tienes que hacer es cuidarte de sus disparos de energía expandible. Dirige tus disparos a la cabeza; ese es su punto débil.

MARTS



¡Cuídate de las lombrices espaciales! Atácalas en la cabeza, pero ¡AGUAS! Si estás muy cerca de ellas cuando sean destruidas sus fragmentos pueden derribarte.

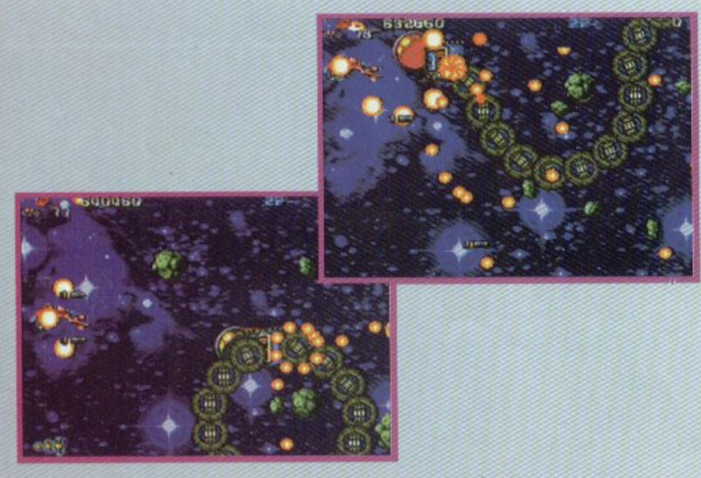
JEFE DE NIVEL: COSMIC SMILE



Cuando estés frente a este jefe debes tener cuidado ya que sus ráfagas de disparos son muy rápidas. Conéctale tus disparos en el centro y cuando se abra ¡lánzale las bombas!

ASTEROID

JEFE DE NIVEL: CONSTRICTOR



El jefe de este nivel es muy escurridizo. Cuando aparezca, dispárale tus bombas a la cabeza; sólo así podrás acabar con él fácilmente.

SISTEMA SOLAR

JEFE DE NIVEL: BIG BILL



Para terminar con este jefe primero debes destruir sus tentáculos metálicos. Cuando encienda conéctale tus disparos en el cerebro. Utiliza una bomba, esto te ayudará a destruirlos sin ningún problema.

THE JUPITER

JEFE DE NIVEL: LOKI

Cuando los escuadrones de las naves te estén atacando, sitúate en el centro y utiliza tus bombas. De esta manera podrás aniquilarlos fácil y rápidamente.





Al llegar al final de este nivel te toparás con algunos asteroides; ¡MUY ABUSADO! porque no todos forman parte del escenario. Algunos de ellos sí te golpean; cuando estés frente al enemigo debes atacarlo por la parte de enfrente disparándole en el centro.

IGOBASIL

JEFE DE NIVEL: INSANE SHIP



Cuando estés frente a esta nave deberás pasarla por la parte de arriba hasta llegar delante de ella. Una vez en este punto, conéctale tus disparos en el domo justo en el instante que encienda. De esta manera tus disparos serán más efectivos. Cuando te ataque, atraviésate del mismo modo que como lo hiciste para atacarla.



VALKYRIE

¡MUCHO OJO! No gastes ninguna de tus bombas pase lo que pase. Durante todo este nivel final tendrás que escaparte de los ataques de esta medusa espacial, con la ayuda de los helicópteros. No intentes eliminarla pues todos tus esfuerzos serán inútiles.



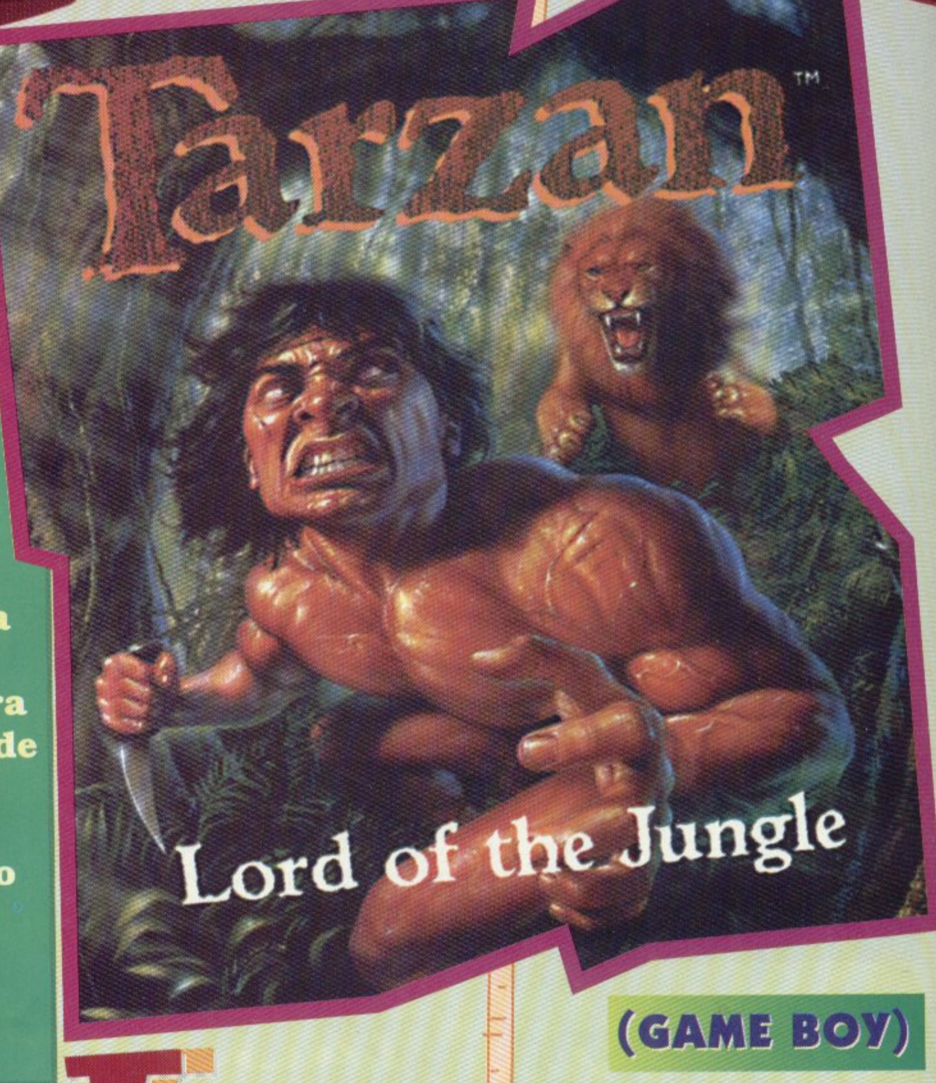
Lo que si tendrás que hacer será aguantarla hasta llegar al final. Ahí te encontrarás con un enorme cerebro que controla a la medusa. Para destruirlo, acércate y conecta rápidamente tus bombas al cerebro. ¡MANTENTE ALERTA! ante sus disparos de energía. Seis disparos de tus bombas bastarán para dejarlo fuera de acción.

¿Cómo la ves? Está ¡DE LUJO! ¿no? No cabe duda de que con este SHOOTER tendrás la oportunidad de sentirte el amo de la situación y gozar a tus anchas. Así que ¡DIVIERTETE!

LICENCIATARIO: GAME TEK

LLEVATELO A CUALQUIER PARTE

Sus padres murieron a causa de un accidente aéreo en la jungla africana. Al quedar solo, fue criado por una gorila que lo ayudó a crecer fuerte y ágil. Ahora es el amo de la jungla. Así es, Tarzán ha llegado al Game Boy y necesita de tu ayuda para proteger a los animales de los rapaces cazadores y de los traficantes de marfil. A lo largo de todo el juego, la selva será tu hogar, así que tendrás que recorrer cada centímetro de ella.



(GAME BOY)

ITEMS

En este juego contarás con los siguientes items:



Pistola
Con esta arma podrás disparar en todas direcciones y además causarás más daño a tus enemigos.



Arco y flecha
Resultan igual de dañinos que la pistola.



Lanza
Esta arma también será muy eficaz contra los enemigos grandes.



Rocas
Las rocas te servirán especialmente cuando quieras atacar a los enemigos que estén arriba de ti.



Manzanas
Cuando tomes una de ellas recibirás 50% de tu energía.



Continues
Mantén los ojos abiertos y busca este item por todas partes. Cada vez que tomes uno recibirás un *continue extra*.



Extra Life
Uno de tus amigos, el poderoso médico brujo, ha hecho varias copias miniatura de tu cabeza y las ha distribuido por toda la jungla; cuando tomes una, recibirás una vida extra.



Reloj de arena
Cuando lo tomes, aumentarás el tiem que tienes para completar el nivel.

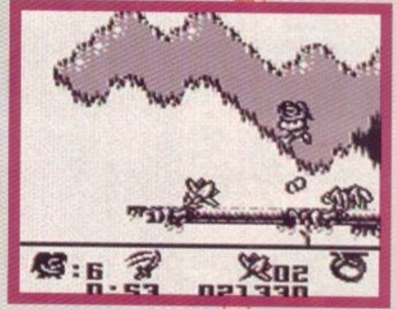
NIVELES

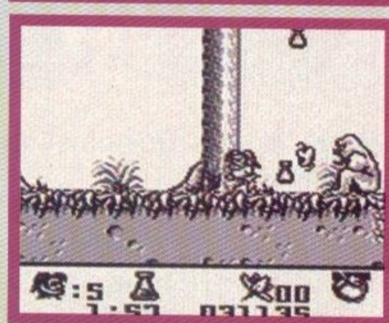
En este juego tendrás que encontrar los objetos que se encuentran distribuidos a lo largo y ancho de cada nivel. Una vez que los hayas encontrado todos, podrás pelear contra el jefe del nivel para poder pasar al siguiente.

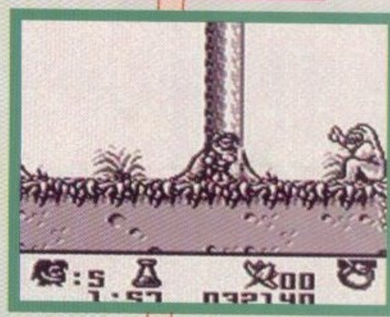
Nivel 1

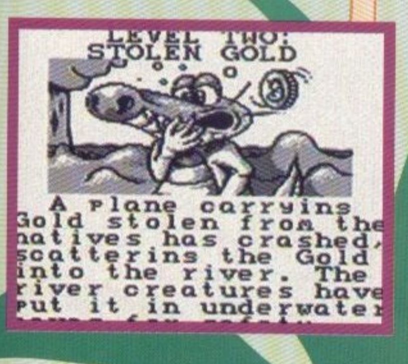
¡Qué mala suerte! El Gran Gorila es víctima de una misteriosa enfermedad que sólo puede ser curada por una poción especial que prepara el médico brujo. Tarzán es el encargado de recolectar las hierbas especiales que éste necesita para preparar la poción mágica. ¡Ah!, pero ahí no termina todo. Cuando le lleves la poción al gorila, él te atacará; para tranquilizarlo deberás atacarlo con la poción.













Nivel 2

Un aeroplano que transportaba el oro de los nativos se ha estrellado en el río. Los animales del río han escondido el precioso metal en diferentes partes. Una vez que Tarzán haya encontrado todo el oro se deberán enfrentar contra el Gran Cocodrilo. Para poder vencerlo, atácalo de preferencia con la pistola. En cuanto le dispares, salta sobre él para que arroje todo el oro que se tragó. Continúa así hasta dejarle el estómago "completamente limpio".

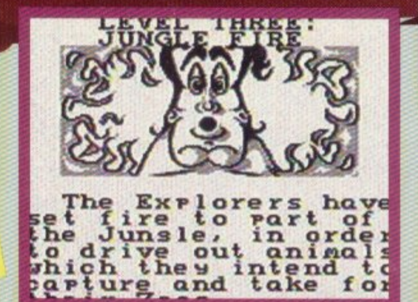






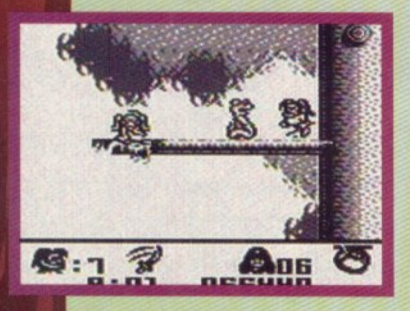


NOTA: Cuando te sumergas, examina cuidadosamente todos los lugares. Si te topas con una cueva, métete en ella presionando el **control Pad** hacia arriba; así lograrás llegar a otros sitios donde también hay pedazos del oro perdido.



Nivel 3

¡Caramba! Los cazadores provocaron un tremendo incendio en la jungla, y tú debes rescatar a los animales que están capturados en el fuego. Una vez que hayas rescatado a todos los animales, tendrás que enfrentarte contra el León que se encuentra asustado por el fuego. Para vencerlo te recomendamos utilizar las rocas.



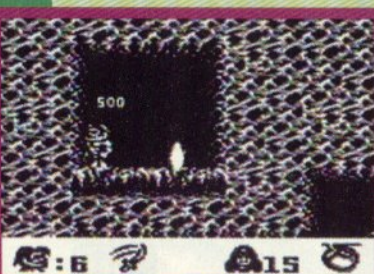


Nivel 5

Los cazadores capturaron a los gorilas y se los llevaron a su villa para transportarlos después al zoológico. Tú tendrás que liberar a los gorilas que están cautivos; pero, ¿dónde están? Para encontrarlos, busca por toda la villa. Entra en las cabañas; ahí también encontrarás algunos. Después de que rescates a todos los gorilas, te enfrentarás al líder de los cazadores. El te atacará con un gorila. Para derrotarlo debes esquivar al gorila y atacar al cazador con el arco y la flecha.

NOTA: Al igual que en el nivel 2, examina todo cuidadosamente. Cuando encuentres esta grieta, métete en ella como lo hiciste en las cuevas; así encontrarás a todos los elefantitos cautivos.









Nivel 6

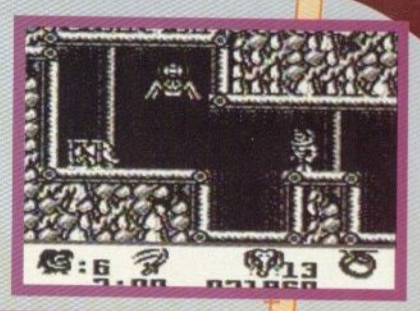
Como Tarzán ha frustrado todos los planes de los cazadores, ellos, en un acto de venganza, han secuestrado a Jane y la han escondido en la Ciudad Perdida. En ese lugar deberás colectar gemas para tener acceso al lugar donde tienen a Jane. Cuando llegues a ese lugar, simplemente colócate donde indica la foto y dispara hacia arriba hasta que elimines al cazador, así podrás rescatar a Jane.

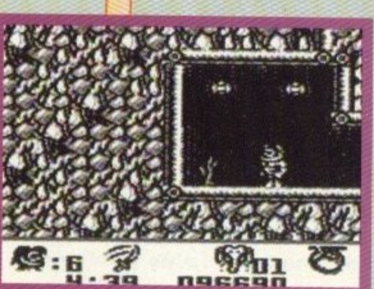


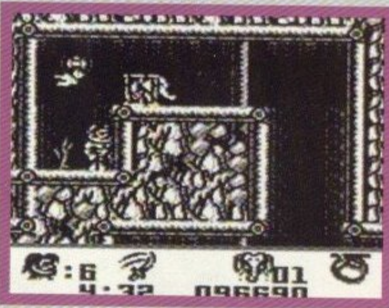
Nivel 4

Pero, ¡esto es el colmo! El cementerio de los elefantes ha sido invadido por traficantes de marfil, quienes además han capturado a los bebés elefantes. Libera a todos los bebés que están cautivos y después enfréntate al jefe de los traficantes quien está montado en un elefante. Para derrotarlo, la mejor arma que puedes utilizar son las rocas.

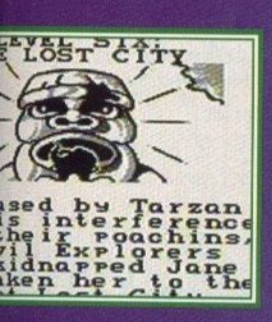


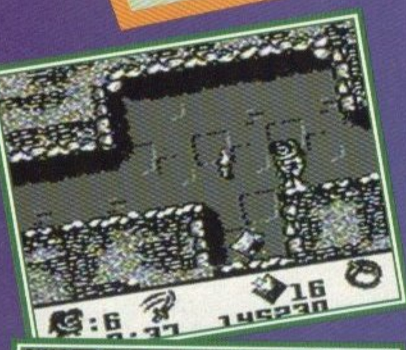




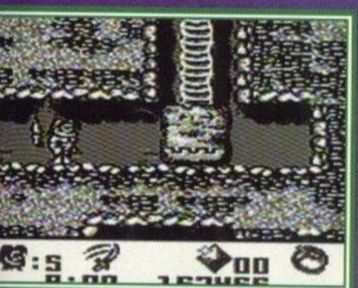


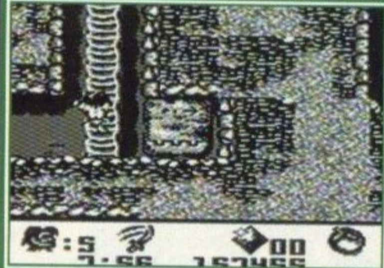




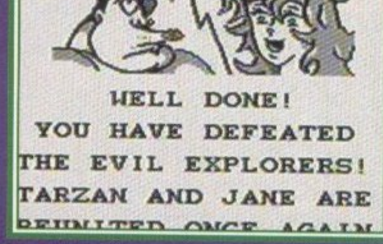












Esperamos que te agrade este selvático juego. Por lo pronto, te aseguramos que como se trata de una búsqueda constante, te mantendrá entretenido por un buen rato.





Lo más buscado, lo que despierta más interés y a veces lo más sorprendente son los tips. Como habrás notado, nuestra sección de TIPS crece cada día más gracias a la colaboración de todos nuestros lectores, además de nuestra investigación. Constantemente recibimos tips de los que han oido hablar, pero que no conocen. Entre otras cosas, porque muchos de ustedes llegaron después de que esos tips se hicieron populares. Esto es lo que nos ha impulsado a crear el archivo de VIDEOTIPS, donde se irán recopilando todos los tips ya conocidos y aquellos por conocer. Pero, para que no resulte aburrido y anticuado, seguimos publicando los más actuales, junto con los inéditos, producto de nuestra investigación. Desde luego, ustedes también pueden participar en ello; además, como ya saben, el mejor tip será premiado. Nuestros amigos de CAPCOM México han decidido participar con nosotros y nos han enviado un buen número de camisetas de *Darkstalkers*, su éxito más reciente en videojuegos, para premiar todos los tips inéditos sobre este gran juego. Así que, ya lo sabes. ¡Anímate a enviarnos tips que no hayan sido publicados y a cambio recibirás este fabuloso regalo!

SUNSET RIDERS (SNES)

Truco para que los dos jugadores (1 p y 2 p), jueguen con el mismo personaje.

Para lograrlo, has lo siguiente:

1.- El jugador 1 selecciona a cualquier personaje.
2.- Luego se deja eliminar todas las vidas.
3.- Cuando aparezca la pantalla que dice **Game Over**, el jugador 2 oprime **Start** (el player 1 no debe continuar).
4.- Después, el jugador 2 selecciona al mismo personaje que eligió el jugador 1.
5.- Y ya durante el transcurso del juego, el jugador 1 oprime **Start**. Con esto lograrás tener al mismo personaje.

ENVIADO POR: IVAN FERREIRA CH.
Ecatepec, Edo. de México.

REN & STIMPY SHOW VEEDIOTS (SUPER NES)

Level Select.

En la pantalla del título presiona L, R, A, L, R, L,B, R y X X Abajo de donde dice Veediots aparecerán unos números. Escoge el nivel que quieras.

ENVIADO POR: LUIS A. MOYA MACIAS
Guadalajara, Jalisco.

SUPER SOCCER (SNES)

Clave para jugar contra la Selección Nintendo:
→ ← → botón X ↗ ↖ ↘ ↙
Clave de experto: ↗ ↙ ↓ ↘ ← ↙ ↑

PRINCE OF PERSIA (SNES)

PASSWORD NIVEL 20-86W39+1

Para poder entrar al Sound Test, sólo marca este movimiento: al estar jugando presiona **Start** y manténlo así. Después presiona **Select** y ¡LISTO!

ENVIADO POR: ARGENIS BASTIDA CAMBRON
México, D.F.

DEATH VALLEY RALLY (SNES)

¡75 VIDAS DE RESERVA! Con este código, podrás empezar el juego con 75 vidas de reserva. Presiona en el control 1, **izquierda** + los botones **Y**, **R** y **Select**. Cuando estén presionados, oprime **Start** junto con los otros botones. Si lo hiciste correctamente, encontrarás 75 vidas en tu marcador.

ENVIADO POR: ARGENIS BASTIDA CAMBRON.
México, D.F.



MORTAL KOMBAT II (SNES)

Claves para pelear directamente contra Jade, Smoke, Noob Saibot, Kintaro o Shao Khan.

Para introducir estas claves tendrás que realizarlas en la pantalla de selección de carácter. Una vez que lo hayas hecho estarás cara a cara con uno de estos personajes.



Jade ↑ ↓ ↑ ← ← +select





Kintaro ↑ ↓ ↓ → → +select





Smoke ↑ ← ↑ ↑ ← + select

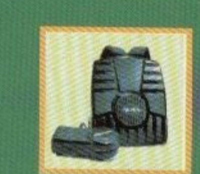


Shao Khan → ↑ ↑ → ← +select





Noob Saibot ← ↑ ↓ ↑ ← + select

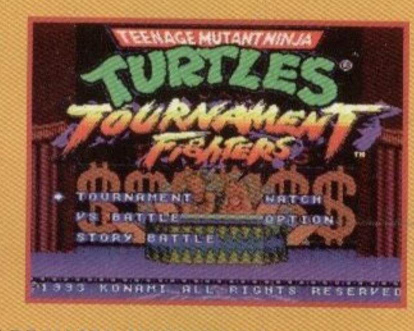


Continúa la lluvia de regalos por aniversario. Esta vez los mejores tips serán los que se lleven premios. El ganador recibirá un Interactor de Aura. Pero ¡ojo! porque tu carta deberá llegar a nuestra redacción antes del 31 de diciembre. Favor de anotar en el sobre "para la sección de TIPS"

T.M.N.T TOURNAMENT FIGHTERS (SNES)

SELECCION DE JEFES

Tú puedes elegir a Karai y a Rat King como peleadores en US Battle presionando la siguiente clave en el control 2 cuando aparezca la pantalla de título: **X**, **arriba**, **Y**, **izquierda**, **B**, **abajo**, **A**, **derecha**, **X**, **arriba**.





SELECCION DE HASTA 10 CREDITOS

Cuando estés en la pantalla de título, en el control 2 presiona **B, B, B, A, A, A, X, X, X, X, X, X, X**.

LINEA DE ENERGIA STORY-MODE

Para poder realizar el ataque super especial, en el Story Mode presiona la clave **arriba**, **izquierda**, **abajo**, **derecha**, **X**, **Y**, **B**, **A**, **X**, **Y**, **B**, **A**, **X** en el control 2 desde la pantalla de título.





SELECCION DE STAGES OCULTOS

¡Tú puedes elegir los stages en US Battle! Lo conseguirás si presionas **L**, **R**, **L**, **R**, **L**, **R**, **A** en el control 2, cuando aparezca la pantalla de título.





**Enviados por: Argenis Bastida Cambrón
México, D. F.**

DE ARCHIVO

KID ICARUS (NES)

Password para la última escena con energía ilimitada

8 UUUUU UUUUUU
UUUUUU UUUUUU

ENVIADO POR: ARGENIS BASTIDA CAMBRON
México, D.F.

LOW G MAN (NES)

Si quieres ver el final de este juego, anota el password.

Yes (corazón)

ARGENIS BASTIDA CAMBRON
México, D. F.

GRERENDOG (GENESIS)

En la pantalla donde están el Start y las opciones, pulsa Arriba, Abajo, 2 veces a la izquierda y 2 veces a la derecha. En este momento se escuchará un leve sonido; entonces pulsa A y Start y aparecerá el menú de niveles.

ENVIADO POR: EDUARDO ITURBE CORDOVA.

BULLS VS LAKERS AND NBA PLAY OFFS (GENESIS)

Passwords

nxxglvbh
nxzblbbs
nxxgl2bg
nxvblco7
nxzbldbd
nxzbljbk
nxxglbbh
nxvblbvq
nxvblcv7
nxoglbbg
nxognbbj
nxogpbbb
nxogmbbf

y PLAYOFFS:
nxwzlbbc

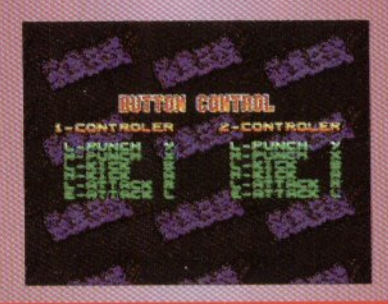
ENVIADO POR: ERICK LUIS TENORIO LEMUS
Cuernavaca, Morelos.



FATAL FURY II

Después de que aparezca tu nuevo contrincante, verás un planisferio indicando el país. Cuando se vaya borrando oprime el **Select** y aparecerá la configuración de los botones del PAD.

F. A. N. M.
Tuxtla Gutiérrez, Chiapas.



MEGA MAN X (GAME GENIE)

Vidas infinitas
C2B9-3404

Poder infinito
C2B9-1FF7

Super Brinco
C9B3-4769

Poder infinito de armas
D58A-1FBC

ENVIADO POR: JORGE OCTAVIO QUIÑONES



PINK GOES TO HOLLYWOOD (SUPER NES)

Level Select o saltarse de nivel

En la mitad de un nivel, mantén presionado el botón de **Start**. Manténlo así para presionar **Select**.

ENVIADO POR: LUIS ALBERTO MOYA MACIAS
Guadalajara, Jalisco.

NINJA GAIDEN III (intendo)

En la escena 6-2B, antes de llegar al jefe, aparece una vida escondida en la parte superior, tómala con el arma de "fire". Si regresas a la escena anterior, y te vuelves a meter, aparecerá la vida de nuevo. (Este truco lo puedes utilizar para hacer 9 vidas).

Otro tip es el de la última escena con el jefe final (el tercero). Con tu espada grande dispara brincando hacia el lado izquierdo cuando el jefe se aleje; así le podrás quitar poder sin ningún problema.

ENVIADO POR: MIGUEL ANGEL GONZALEZ

GREMLINS 2 (Nintendo)

Con esta clave podrás llegar al final de este difícil cartucho.

NXRD

ENVIADO POR: MIGUEL ANGEL GONZALEZ

SONIC THE HEDGEHOG 2 (GENESIS)

Para escoger nivel

Pasa a options; después, en donde dice Sound Select numera: 19, 65, 9 y 17 haciendo sonar cada uno. Si suenan anillos cuando vayas a escoger 1 ó 2 player, aprieta **A** y **Start** juntos.



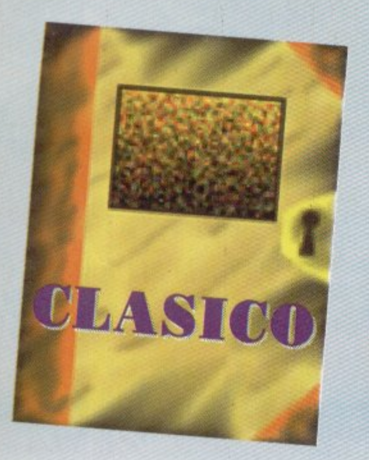
VOTOS ENVIADOS POR:

Alberto Santoyo Hernández
Andreas J. Mutseher Esquivel
Antonio Estrada Godinez
Bertha Margarita Besil
Dario Gregorio Delgado Ledón
Eliza Rosario Solis
Erick García González
Jorge Hernández Aguirre
José Luis Antillón Barquera
Lucila Marín Barrera
Mario Alberto Castañeda A.
Miguel Angel Rosas Medina
Ramón Fernando Rodríguez
Roberto Carlos Escamilla Rivera
Rodrigo Antillón Moreira



VOTOS	JUEGOS
121	MORTAL KOMBAT (SNES)
86	MORTAL KOMBAT II (CHISPAS)
82	STREET FIGHTER II TURBO (SNES)
48	STREET FIGHTER II (SNES)
34	MORTAL KOMBAT (GENESIS)
32	ALADDIN (SNES)
24	MEGA MAN X (SNES)
20	SAMURAI SHODOWN (NEO-GEO)
19	WORLD HEROES II (NEO-GEO)
18	S. STREET FIGHTER II (CHISPAS)
18	S. STREET FIGHTER II (SNES)
18	MORTAL KOMBAT II (SNES)
16	SONIC 2 (GENESIS)
14	STREET FIGHTER II ED. CHAMPION (GENESIS)
12	S.MARIO ALL STAR (SNES)
12	ART OF FIGHTING (SNES)
11	TMNT TOURNAMENT FIGHTER (SNES)
11	STAR FOX (SNES)
10	SUPER MARIO BROS 3 (NES)
10	SONIC I (GENESIS)
10	MORTAL KOMBAT (CHISPAS)
9	FATAL FURY 2 (NEO-GEO)
9	TMNT-III (NES)
9	S.S.F. II (GENESIS)
9	ART OF FIGHTING (NEO-GEO)
8	ART OF FIGHTING II (NEO GEO)
7	WORLD HEROES (SNES)
7	TMNT-II (NES)
7	ZELDA III (SNES)
7	S. STREET FIGHTER II TURBO (ARCADIA)
6	NBA JAM (SNES)
6	MEGA MAN 5 (NES)
6	FLASH BACK (GENESIS)
6	SONIC 3 (GENESIS)
6	MARIO PAINT (SNES)
6	FATAL FURY II (SNES)
6	SUPER GOAL (SNES)
5	TINY TOONS (SNES)
5	S. MARIO KART (SNES)
5	MORTAL KOMBAT (GAME BOY)

VOTOS	JUEGOS
5	MOONWALKER (GENESIS)
5	JURASSIC PARK (SNES)
5	FINAL FIGHT II (SNES)
5	FINAL FANTASY II (NES)
5	FATAL FURY SPECIAL (NEO-GEO)
4	VIRTUA FIGHTER (CHISPAS)
4	STAR WARS (SNES)
4	MEGAMAN (NES)
4	JURASSIC PARK (GENESIS)
4	ALIEN VS. PREDATOR (SNES)
4	VIRTUA RACING (GENESIS)
4	SUPER MARIO WORLD (SNES)
4	ZELDA- LINK'S AWAKENING (GAME BOY)
3	X MEN (GENESIS)
3	TMNT IV (SNES)
3	SUPER SOCCER (SNES)
3	SUPER MARIO LAND (GAME BOY)
3	S. MARIO BROS 2 (NES)
3	PHANTASY STAR IV (GENESIS)
3	JAGUAR XJ 220 (SEGA CD)
3	BATTLETOADS (NES)
3	AFTER BURNER (SEGA CD)
3	TOP GEAR 2 (SNES)
3	SONIC SPINBALL (GENESIS)
3	BATTLETOADS IN BATLEMANIACS (SNES)
3	SUNSET RIDERS (SNES)
3	SUPER GOAL 2 (SNES)
2	VIRTUA RACING (CHISPAS)
2	TINY TOONS II (GAME BOY)
2	SPLATTER HOUSE III (GENESIS)
2	ROBOCOP VS. TERMINATOR (SNES)
2	ROBOCOP VS. TERMINATOR (GENESIS)
2	NINJA WARRIOR (SNES)
2	NINJA GAIDEN III (NES)
2	NBA JAM (GENESIS)
2	MOONWALKER (CHISPAS)
2	JOHN MADDEN FOOTBALL'94 (SNES)
2	GARGOYLE QUEST' (NES)
2	DOUBLE DRAGON II (NES)
2	DEATH VALLEY RALLY (SNES)
2	CONTRA III (SNES)
2	CASTLEVANIA 4 (SNES)
2	BATTLETOADS & D. DRAGON (NES)
2	SUPER SIDEKICKS II (NEO-GEO)
2	SONIC CHAOS (GAME GEAR)
2	SONIC CD (SEGA CD)
2	MEGAMAN SOCCER (SNES)
2	MEGAMAN III (NES)
2	F. I. F. A. SOCCER (SNES)
2	SUPER METROID (SNES)
1	ROCKY RODENT (SNES)
1	M.K. II (GENESIS)
1	SLAM MASTERS (SNES)
1	TINY TOONS II (NES)
1	MORTAL KOMBAT (GAME GEAR)
1	CHIP & DALE (NES)
1	KABY ISLAND (SUPERVISION)
1	PRINCIPE DE PERSIA (SNES)
1	PHANTASY STAR II (GENESIS)
1	TOP HUNTER (NEO-GEO)
1	WORLD SOCCER 94 (ROAD TO THE GLORY)
1	GOLDEN AXE (ARCADIA)
1	COLUMS (GENESIS)
1	GEORGE FOREMAN KO (SNES)



PAC MAN

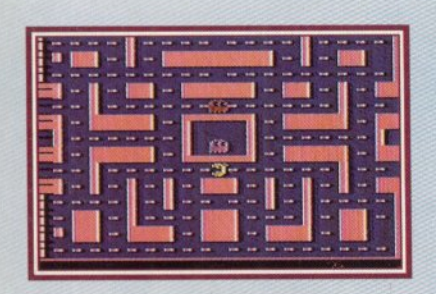


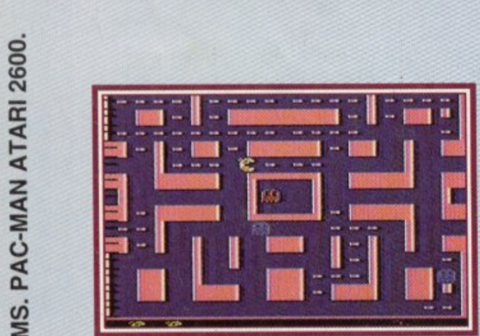


Una de las peticiones que con más frecuencia llegan hasta nuestra redacción, es la de incluir juegos de Atari dentro esta sección. Y es que, hay varias razones para solicitarlo.

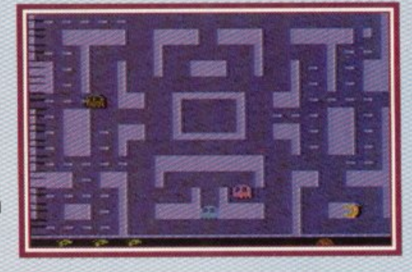
En primera, como ya se ha señalado en otras ocasiones, este fue el primer sistema que más protagonismo tuvo en nuestro país; de hecho, también en otros. Además, otro punto importante es que varios de los títulos que se desarrollaron para este sistema, sobretodo los más exitosos, han sido trasladados a los actuales; desde luego, aprovechando el "nombre" de estos.

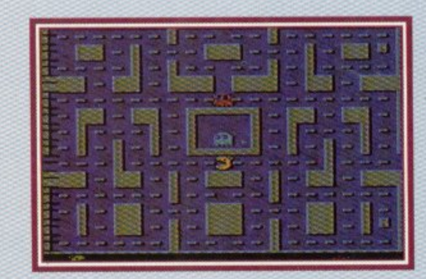
Con ello no queremos decir que las actuales realizaciones no valgan por si solas. Simplemente hay que tener presente este detalle; pues, algunas veces, cuando se traslada un juego de un sistema a otro, se piensa que es una idea nueva, pero no siempre es así. En muchas ocasiones, se trata de títulos surgidos con anterioridad. De igual modo, a veces las conversiones tienen un efecto agradable en los aficionados. La razón es que, si antes disfrutaron de algún título, en especial de Atari, ahora lo volverán a hacer, pero esta vez con las ventajas de los sistemas actuales. Además, por supuesto, del avance experimentado por la programación.

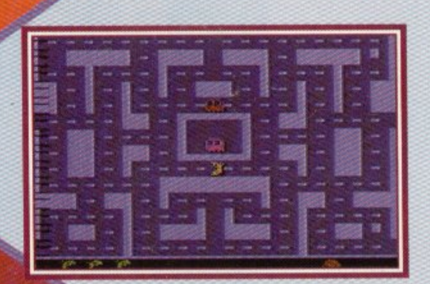


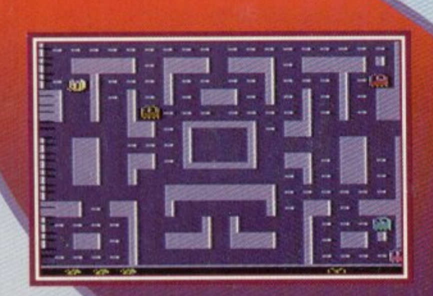


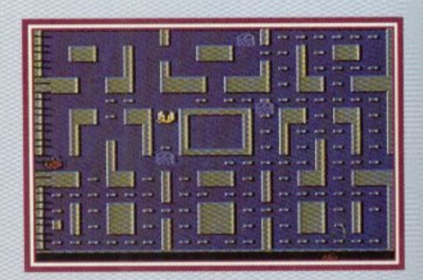
MS. PAC-MAN ATARI 2600.



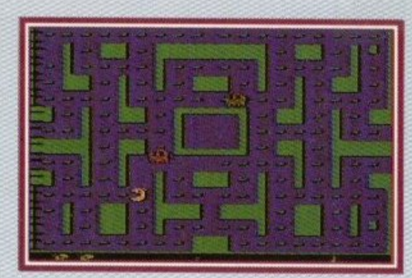










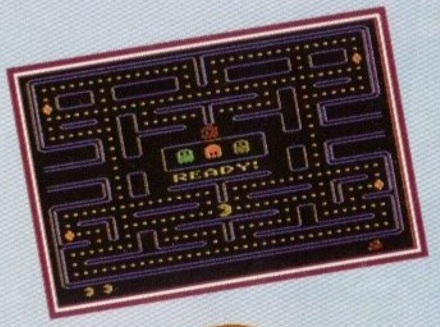


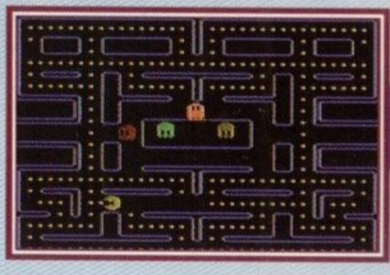
Sin lugar a dudas, uno de los títulos pioneros en el medio es **Pac Man**; que a pesar de haber hecho su aparición ya desde hace bastantes años, sigue presente entre las nuevas generaciones, ya sea en las salas de arcadias o a nivel casero.

Hay varios hechos que hacen destacar aún más este título. Uno de los más importantes es que **Pac Man** fue el primer videojuego que permitió el entretenimiento, no sólo de chicos, sino también de grandes. Su concepto de juego logró esta acción que antes de su llegada, no se había dado. Como era de esperarse, debido a su gran éxito se desarrollaron varias versiones de **Pac Man** para los sistemas de Atari; y después de la desintegración de esta compañía, se desarrollaron todavía más versiones de **Pac Man**, pero ahora para otros sistemas. Y, lógicamente, también surgieron más a nivel de arcadia.

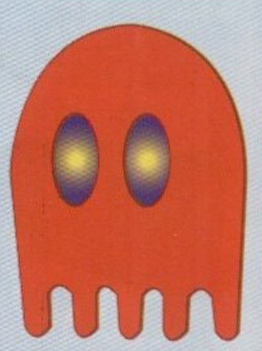
Actualmente **Pac Man** está considerado como "algo más que un clásico"; pues, como hemos mencionado, con este título se han dado acciones que muy pocos otros han logrado. De ellos hablaremos más adelante; pero por ahora, es sólo el momento de hacer un reconocimiento a **Pac Man**. Gracias a él, seguramente un buen número de aficionados -y hasta los no tan aficionados- han pasado buenos ratos de entretenimiento.

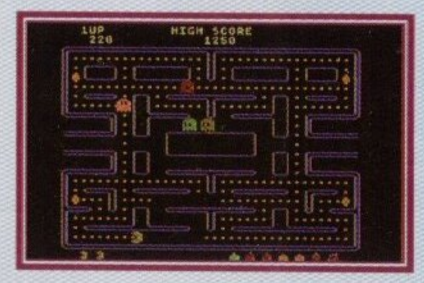


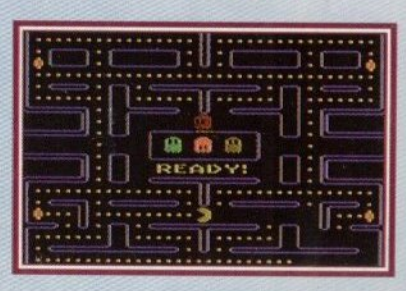








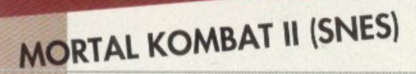




PAC-MAN ATARI 5200.

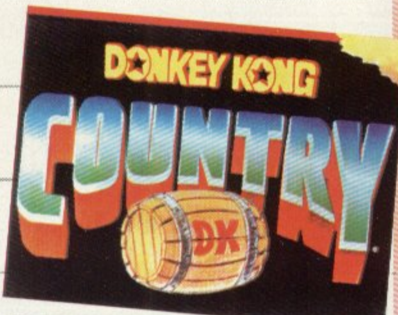
LISTA DE EXITOS




MORTAL KOMBAT II (SNES)



SAMURAI SHODOWN (SNES)



DONKEY KONG COUNTRY (SNES)


DARK STALKERS (CHISPAS)

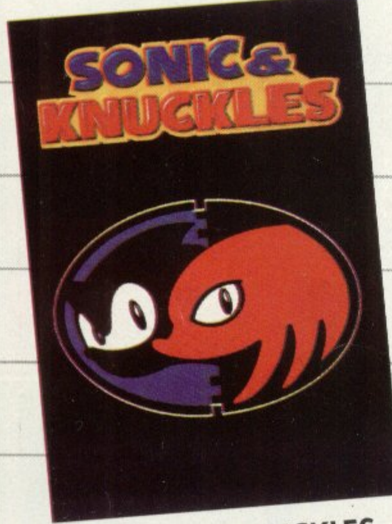

KING OF FIGHTERS 94 (CHISPAS)



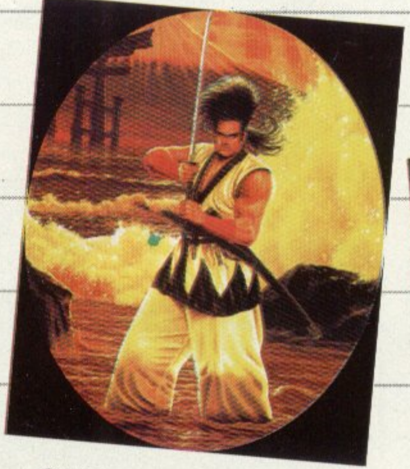
CONTRA- THE ALIEN WARS (GAME BOY)



PRIMAL RAGE (CHISPAS)



SONIC & KNUCKLES (GENESIS)


SAMURAI SHODOWN (SEGA CD)

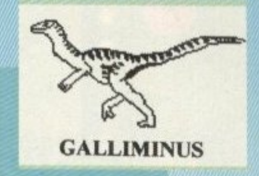


FATAL FURY SPECIAL (GAME GEAR)

misceláne

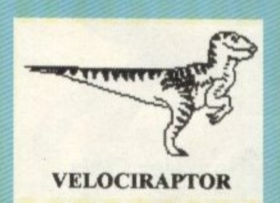






Generalmente en nuestra redacción recibimos de todo. Cupones de Tianguis, votos apoyando algún título en especial, cartas con dibujos, y hasta sobres SUPER creativos.
Pero, lo que nos envió nuestro amigo VLADIMIR BAZAN, quien ya es ampliamente conocido por sus aportaciones, se nos hizo ¡muy original! Cierto día nos llegó una caja enorme; y, como estábamos intrigadísimos, decidimos abrirla para conocer su contenido.
Y, ¡oh sorpresa!, adentro encontramos la visera de VIDEOTIPS; y como la verdad está MUY PADRE, quisimos reproducirla.
También les presentamos estos dinosaurios traídos hasta nuestra era gracias a la magia de las computadoras. ¿Qué les parece?

TRABAJOS ENVIADOS POR **VLADIMIR BAZAN E.** y **GANDHI MARTIN.**

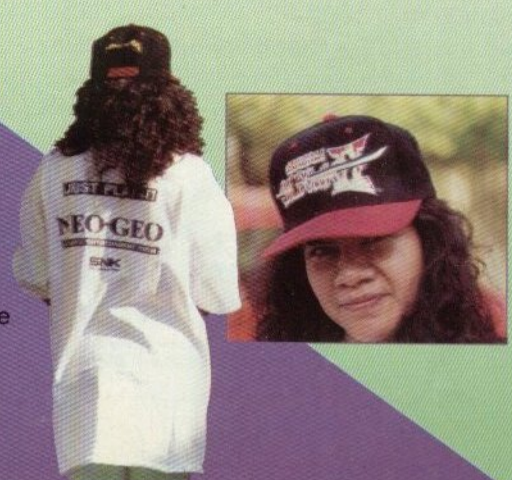


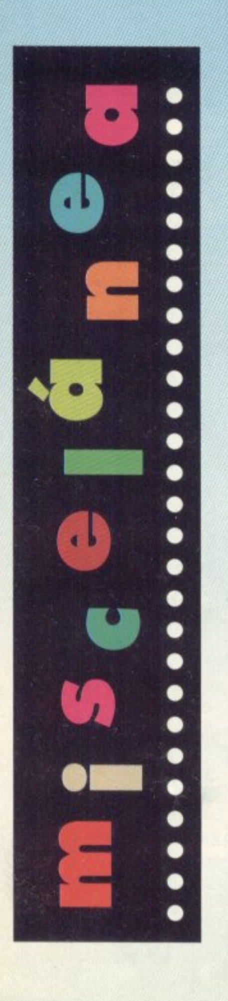




Esta vez nuestro amigo Joel no sólo nos envío su carta y sus dibujos, sino también estos personajes. ¡Gracias por tu regalo!
Aprovechamos para anunciarles que muy pronto llegarán a México los ¡auténticos personajes en miniatura! del juego Street Fighter distribuidos por la propia CAPCOM-MEXICO. Nosotros ya los vimos y están ¡PADRISIMOS!

Además, hay regalos para las secciones en las que colaboras (tips, récords, etc.). Tenemos gorras de Samurai Shodown II, camisetas, y muchos premios más que serán una sorpresa para ustedes. Por ejemplo, Raúl López López, Jorge Armando Pérez y Alejandro Vega Urban recibirán esta camiseta de NEO GEO por haber sido los primeros en enviarnos su material para nuestra sección TIPS, en la que estamos obsequiando un estupendo chaleco Interactor de AURA. Pero eso no es todo. Aún tenemos más premios para el SALON DE LA FAMA. ¡Apresúrate a enviar tus récords!





VIDEOTIPS no se cansa de regalar a sus seguidores en su promoción de aniversario. Hasta el momento, los afortunados ganadores de JUEGA Y GANA CON VIDEOTIPS son los siguientes:

NOMBRE	PREMIO	CIUDAD
Guillermina Sánchez Raymundo	Videocassettera	México, D.F.
Estela Alvoz Medrano	Televisor	México, D.F.
Salvador Novoa Cen	Super Nintendo	México, D.F.
Guadalupe Medino González	Bicicleta R26 18V	México, D.F.
Oscar Ramos Vázquez	Motocicleta Honda X 128012 R	Fresnillo, Zac.
Israel García Quintero	Game Boy	México, D.F.
Filemón González Ortíz	Motocicleta Honda Super TACT	México, D.F.
Ma. Candelaria Rodríguez Martínez	Videocassettera	Alamo, Ver.
Gerardo David Hernández	Game Boy	Estado de Méx.
Roberto Zalazar Rodríguez	Bicicleta Mountaine M.	Morelia, Mich.
Raúl Moreno Rábago	Motocicleta	México, D.F.
Luis Antonio Caballero B.	Televisor	México, D.F.
Carolina Resendiz Plata	Game Boy	México, D.F.
Manuel del Rosario Castillo	Super Nintendo	Mérida, Yucatán

¡FELICIDADES! a todos ellos. Pero, ahí no acaba todo. Todavía quedan varios premios pendientes por entregar, así que ¡Muy pendiente!
Te recordamos una vez más que la fecha límite para reclamar tus premios es el 15 de enero de 1995.



LA HISTORIA DE UN TITAN DEL ENTRETENIMIENTO

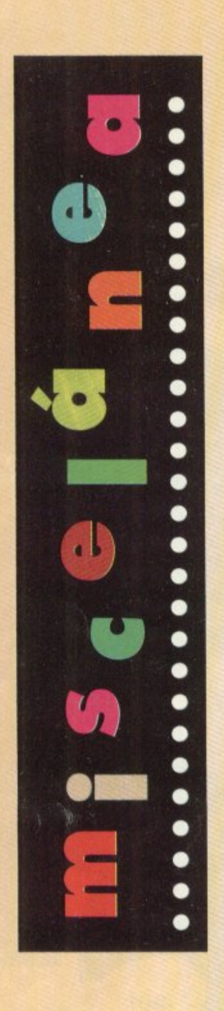


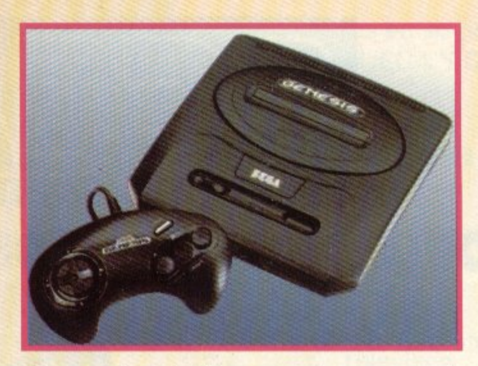
SEGA nació hace más de 40 años. Actualmente es una de las compañías titánicas en lo que a entretenimiento se refiere. Cuarenta años se dicen fácilmente, pero en realidad el camino no ha sido así. Hoy en día SEGA es ampliamente conocida por la mayoría de los videojugadores, sobretodo por sus múltiples y valiosas aportaciones al medio.

SEGA nace al mundo en Japón, en el año de **1951**, cuando se funda Service Games Co., con el propósito de desarrollar juegos de entretenimiento. Catorce años después (en **1965**), Service Games se unió a Rosen Enterprises Ltd., fundada en Japón por David Rosen. Esta acción originó el surgimiento de SEGA Enterprises Ltd (este nombre es un acrónimo de **SE**rvice **GA**mes). El objetivo principal de Sega era manufacturar, importar y exportar máquinas de entretenimiento, tanto mecánicas como eléctricas.

En **1969**, Gulf + Western Industries Ltd adquirió los derechos de la compañía Sega. Este hecho marcó grandes cambios en la trayectoria de Sega. No obstante, Gulf + Western continuó fabricando los productos originales de la compañía y siguió las mismas técnicas que utilizaba Sega para vender sus juegos y que lo llevaron a introducir varios hitazos en el año de 1983, tal y como ocurrió con el primer juego en disco láser (Sega Astron Belt), el primer videojuego 3-D (SubRoc 3-D), además de su consola de videojuegos (la SG-1000). Hay que señalar que todos estos artículos sólo se vendieron en Japón.

Pero Sega quería llegar a más países; por esa razón, en **1986** fundó **Sega of America Inc.**, con la finalidad de introducir y comercializar sus productos para videojuegos en el continente americano. Un punto importante para los aficionados, es que se estableció el objetivo de desarrollar software (o sea, juegos), especificamente para el mercado americano. Este mismo año se introdujo en América el primer sistema de videojuego a nivel casero: **El Master System**, que en un principio fue apoyado con el lanzamiento de más de 100 títulos.





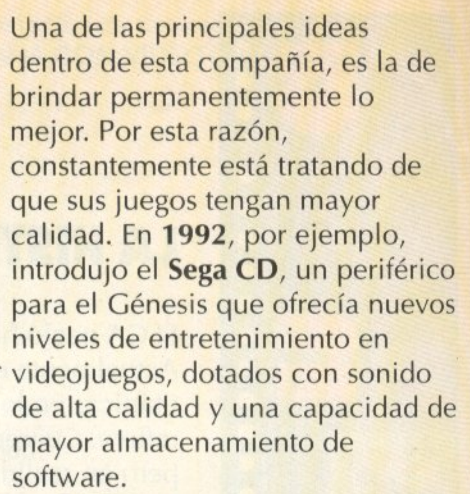
Pero todo cambió en 1989 cuando Sega desarrolló y comercializó el primer sistema de videojuegos a nivel casero en 16 bits: El **Sega Génesis**, un sistema que cambiaría definitivamente el rumbo de la industria del videojuego; y, sobretodo, que consolidó a Sega como líder indiscutible en ese momento.

La popularidad y aceptación del Génesis creció rápidamente. Esto se debió -en principio- a la introducción de títulos que iban desde hitazos de arcadia, hasta series nuevas con excelentes características como es el caso de **Sonic**, el erizo mascota de la compañía. Sin lugar a dudas, Sonic fue un punto clave para que Sega y su sistema Génesis, pudieran alcanzar un lugar estelar en el medio.

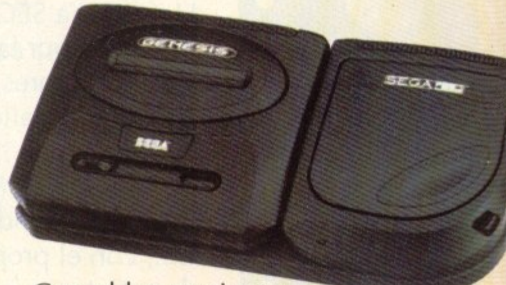


De esta manera, Sega seguía fortaleciéndose, pues ya había colocado grandes hitazos en ambos niveles (casero y de arcadias) a lo argo de los años; pero aún faltaba más. Cuando se dió cuenta de que existía una gran aceptación en los sistemas portátiles, también decidió abarcar esta área; así que desarrolló su sistema portátil a color de 8 bits llamado **Game Gear**. El Game Gear tuvo un éxito inmediato; esto se reflejó plenamente en las grandes ventas que tuvo en un principio.

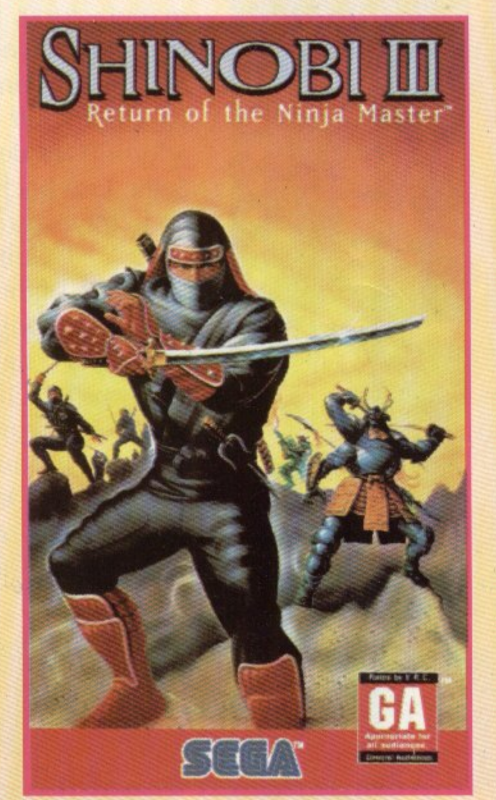




Una de las principales ideas dentro de esta compañía, es la de brindar permanentemente lo mejor. Por esta razón, constantemente está tratando de que sus juegos tengan mayor calidad. En **1992**, por ejemplo, introdujo el **Sega CD**, un periférico para el Génesis que ofrecía nuevos niveles de entretenimiento en videojuegos, dotados con sonido de alta calidad y una capacidad de mayor almacenamiento de software.



Con el lanzamiento del Sega CD, esta compañía estaba explorando nuevos territorios, en un intento por desarrollar software para CD-ROM. En esta clase de software, a diferencia del desarrollo tradicional, se utilizan

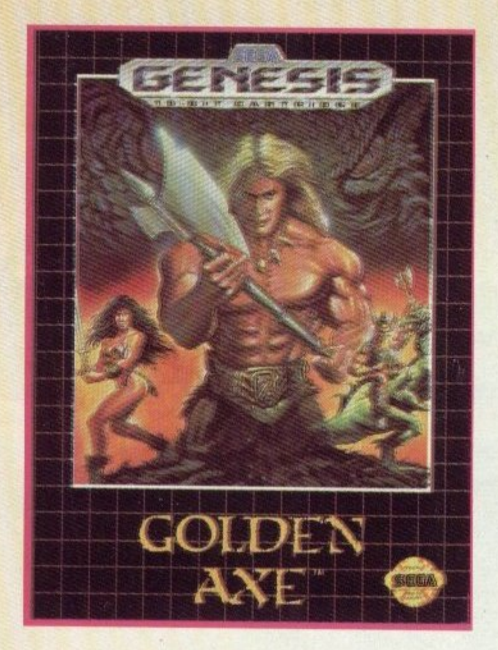


animaciones realizadas por expertos, por lo que senecesita negociar con productores, actores, camarógrafos, músicos y otros profesionales; además de ideas completamente nuevas. Al darse cuenta de todo lo que necesitaba, Sega decide fundar sus estudios en octubre de 1991. De este modo, la compañía podría fabricar y comercializar sus producciones, así como establecer bases para maximizar las oportunidades que proporciona esta nueva forma de entretenimiento.

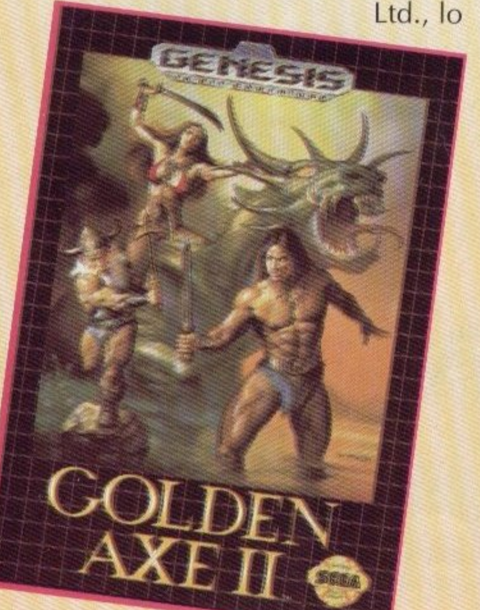
Sega Studios es un centro de investigación y desarrollo donde la compañía puede aumentar los conocimientos surgidos en el desarrollo de las nuevas tecnologías en video, audio y animación, asi como las tecnologías que están en proceso de experimentación. Nada más para darte una idea de lo que son los Sega Studios, la inversión inicial fue de 10 millones de dólares, asi que ¡IMAGINATE!

Antes de la fundación de sus estudios, Sega había fundado en Redwood City, California, el **Instituto Tecnológico Sega (STI)**. Esto fue en febrero de **1990**. La finalidad de este instituto, era la de desarrollar mejores títulos de software original para Sega; y, ¡cómo no habrían de conseguirlo!, si en ese lugar se reúnen los mejores talentos del Japón. Prueba de ello es que, en dicho instituto se crearon bestsellers internacionales como *Sonic The Hedgehog 2* y *Sonic Spinball*.

Como podemos darnos cuenta, con todas estas "armas", Sega seguirá desarrollando grandes títulos, asi como nuevos y espectaculares sistemas de entretenimiento. Afortunadamente



Sega no sólo piensa en el crecimiento de su compañía, ya que ha realizado otras acciones positivas como fue la fundación del *Sega Youth Education and Health Foundation Charitable Trust.* (Fideicomiso en pro de la salud y la educación de la juventud), dedicado a realizar labores de apoyo a las necesidades educativas y de salud de los niños de América. Esta institución fue fundada con una aportación inicial de 3 millones de dólares de Sega of America y Sega Enterprises Ltd., lo



cual es un buen detalle por parte de los chicos de Sega.

Bueno, pero eso no es todo. Dos de las últimas acciones de Sega han marcado una nueva línea dentro el medio. La primera de estas es el programa de orientación de videojuegos, en la cual se informa a los consumidores sobre las edades del usuario a que están dirigidos los videojuegos y el contenido de los mismos. Este programa cuenta con la participación del **VCR** (Videogame Rating Council: Consejo de valoración de videojuegos), un comité independiente de educadores y psicólogos infantiles , quienes valoran todos los juegos producidos por Sega. A partir de **1993** el rango de clasificación aparece en todos los videojuegos de Sega:

GA- Para el público en general.
Ma-13.-Para público adolescente, bajo la supervisión de los padres.
Ma-17.-Sólo para los adultos.

Este programa también ofrece en los Estados Unidos el servicio de orientación telefónica sin costo.

La segunda y más reciente acción que Sega ha llevado al cabo es la del **Canal Sega**, por medio del cual los seguidores de esta compañía tendrán acceso a todos los títulos a través de la T.V. por cable.

Todo esto nos muestra la gran preocupación de Sega por brindar lo mejor a los aficionados.

Bueno, pues esto es algo de lo más importante que Sega ha realizado a lo largo de los años. Quisimos que todos ustedes conocieran algunos aspectos de esta gran compañía, que sin duda seguirá ofreciendo grandes cosas a todos los aficionados al videojuego.



A BATEAR EN SERIO CON "THE ELECTRONIC BATTERY'S BOX"

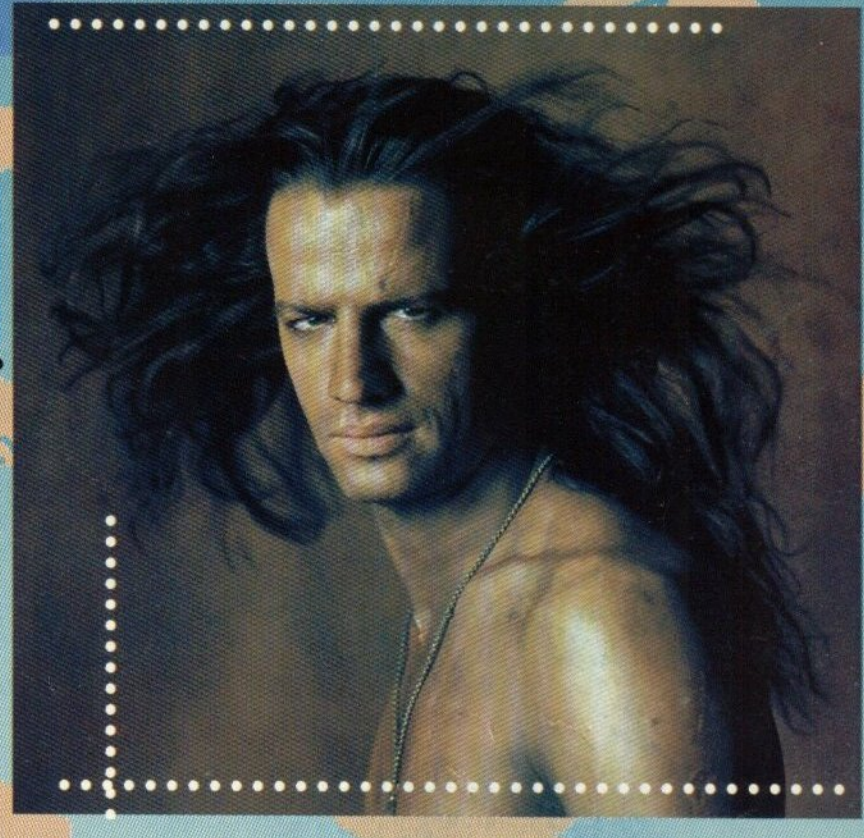
Para los que son aficionados de verdad al llamado "rey de los deportes", el beisbol, ahora surge una gran opción: el Batter Up; un nuevo periférico que maneja cierto concepto de realidad virtual. Con el Batter Up deberás realizar bateos, tal y como si estuvieras jugando en un parque con tus amigos; dependiendo de cómo los realices, resultará la dirección y alcance de tu bateo. Así que, tendrás la oportunidad de lograr grandes jonrones; pero, ¡cuidado!, porque también habrá *strikes*. Sports Sciences fue quien desarrolló este increíble bat. Seguramente tú ya ubicaste a esta compañía, debido a que anteriormente ya había lanzado otros productos de este estilo.

Una excelente cualidad del Batter Up, pensando sobretodo en los videojugadores, es que no tendrás que esperar a que surjan juegos para éste, ya que se puede operar con algunos de los que ya están disponibles; como por ejemplo, el World Series Major (Sega Génesis). Otra característica importante es que será compatible para los sistemas Génesis y SNES.

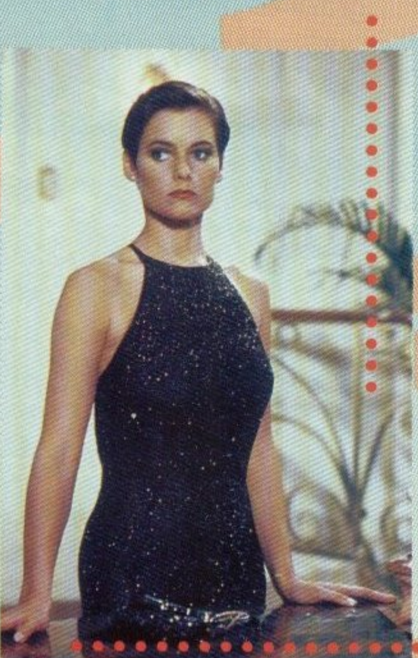
El costo aproximado en los Estados Unidos es de 70 dólares. Y, al parecer, hasta el momento sólo está disponible en una combinación de colores negro y azul.

EL OUTWORLD

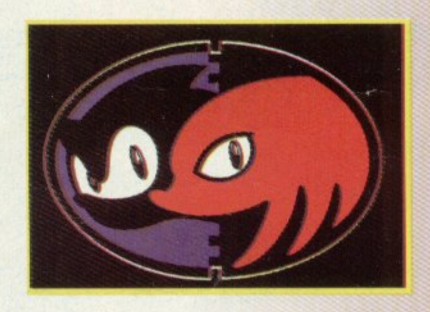
EN PANTALLA GRANDE



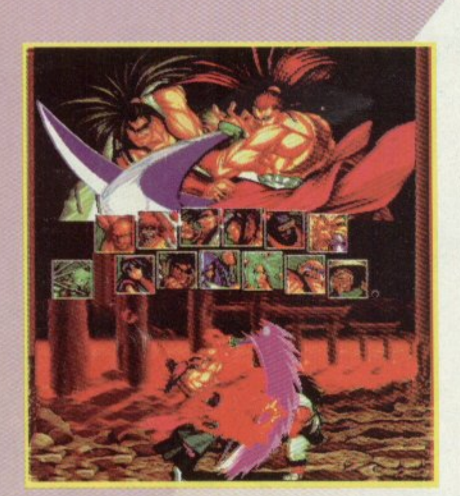
¡Excelentes noticias para los mortalmaniacos!... y también para los que no lo son. Se trata de la realización de la película de MK, la cual se lanzará durante este año, aunque todavía no se ha dado fecha exacta. Será una producción de Line Cinema y la dirección correrá a cargo del inglés Paul Anderson. Los roles principales -hasta el momento-, estarán a cargo de Christhoper Lambert (Greystoke, Highlander) y Talisa Soto (Licencia para Matar), quienes representarán los papeles de Raiden y Kitana respectivamente. Algunos datos preliminares que se han dado acerca de la historia, es que ésta se desarrolla cuando tres mortales son atraidos hacia el outworld por un demonio llamado (tú ya sabes cómo) Shang Stung. Entre los mortales está Sonya Blade, un agente de las Fuerzas Especiales de los Estados Unidos; Liu Kang, un monje peleador que por trasladarse a los Estados Unidos a vengar la muerte de su hermano, rechazó la oferta que le habían hecho para enseñar sus conocimientos. Y, por último, tenemos a un actor llamado Johnny Cage, cuyo deseo es ponerse a prueba y demostrar que sí vale. Raiden, por su parte, es el poderoso dios del rayo; mientras que, Kitana, es una princesa de 10,000 años de edad (¡si que ha vivido la princesita, eh!). En la realización de esta cinta también intervendrán varios de los expertos en efectos especiales de cintas como Alien y Demolition Man, entre otras. Ojalá que esta noticia (de la cual te seguiremos teniendo al tanto) te haya gustado tanto como a nosotros. Como mencionamos al principio, seguramente los mortalmaniacos serán los que estén más felices.



PROXIMO NUMERO



¿Qué te parece si juntos checamos la última aventura del tremendo erizo azul y de su nuevo compañero en **SONIC & KNUCKLES** (Génesis)?



Jugadas de expertos de **Samurai Shodown II**.



Si te quedaste con dudas en **Final Fantasy III** (uno de los grandes del 94'), te daremos una pequeña guía.







Además, los juegos de **X-MEN** (SNES), **BOOGERMAN** (Génesis), **Demon's Crest** (SNES) e **Indy Car-Nigel Mansell** (Génesis).

¡Ah!, pero no creas que será todo, ya que habrá más, ¡mucho más!; así que, ¡nos vemos en la próxima edición!

CUPONES DE PARTICIPACION



Si desear cambiar, vender o comprar algún videojuego o cualquier otra cosa relacionada con ellos, VIDEOTIPS te ofrece este espacio para que puedas anunciarte gratuitamente; sólo debes llenar con letra de molde este cupón y enviarlo a nuestra redacción.

Socio Club **VIDEOTIPS** No.________________

Nombre completo Edad

Dirección Colonia

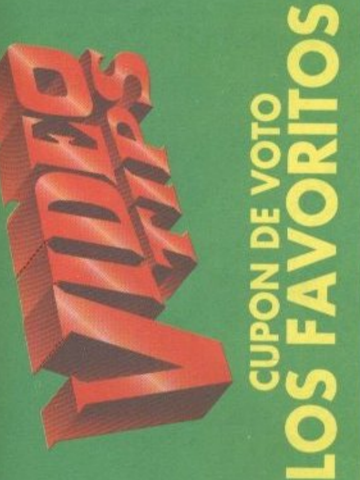
Ciudad Código Postal Estado

Fecha Teléfono

Cambio ☐ Vendo ☐ Compro ☐ Otros ☐

MENSAJE:________________________________

Utiliza bolígrafo y escribe con letra de molde



Con este cupón podrás contribuir a formar la verdadera lista de éxitos; la de tus "FAVORITOS".
Cada juego que tú señales como tu título preferido obtendrá un voto. Puedes anotar más de un título.

Socio Club **VIDEOTIPS** No. ________________

¿Qué sistema de videojuego tienes?

Titulo:________________________ **Sistema:**____________
¿Cuál es tu título preferido?

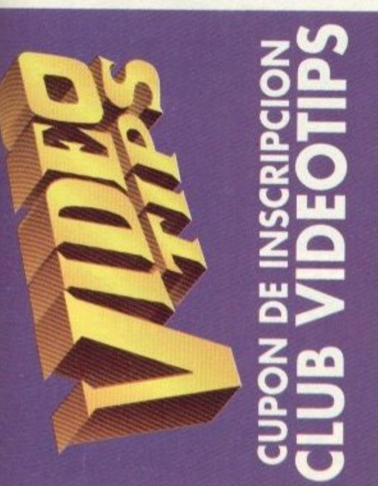
Nombre completo:________________________ Edad:________

Dirección completa:________________________

Ciudad____________ Edo:________ Código Postal________

Tel:________________

Utiliza bolígrafo y escribe con letra de molde



Los integrantes del Club serán los más consentidos. Por derecho propio tendrán un lugar especial en la revista; y serán los invitados de honor en todos los eventos que organicemos entre otras ventajas. Envíanos este cupón y recibirás la credencial que te acredita como miembro de nuestro fabuloso Club ¡INSCRIBETE YA!

Nombre Apellido paterno Apellido materno

Dirección completa

Ciudad Edo: Código Postal

Fecha Teléfono

Utiliza bolígrafo y escribe con letra de molde

Tenemos un INTERACTOR Aura para cada uno de los tres primeros cupones que recibamos en nuestra redacción durante los tres primeros meses de inscripción. Regalaremos tres cada mes durante enero, febrero y marzo.

ESTAMPILLA

Revista Videotips
Editorial Televisión, S. A de C. V.
Lucio Blanco No. 435
Azcapotzalco C. P. 02400 México D. F.

ESTAMPILLA

Revista Videotips
Editorial Televisión, S. A de C. V.
Lucio Blanco No. 435
Azcapotzalco C. P. 02400 México D. F.

ESTAMPILLA

Revista Videotips
Editorial Televisión, S. A de C. V.
Lucio Blanco No. 435
Azcapotzalco C. P. 02400 México D. F.



ALMANAQUE MUNDIAL



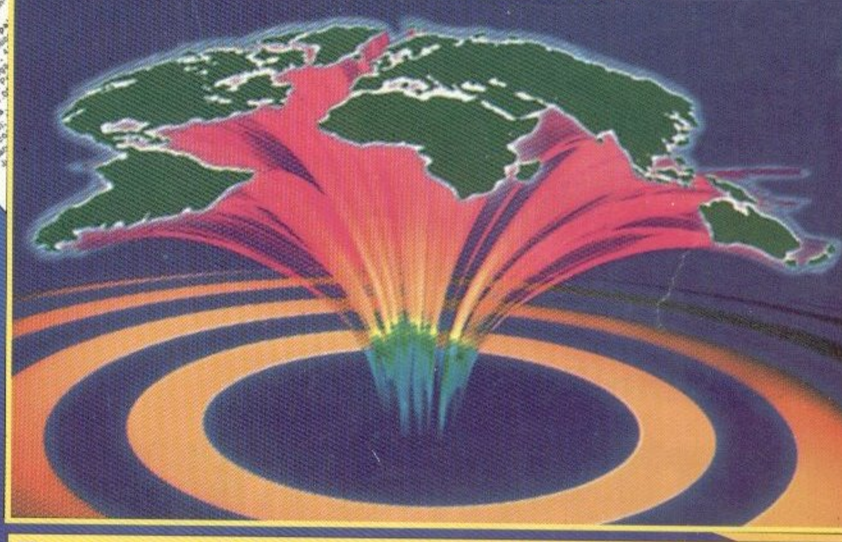
LAS GRANDES PROFECÍAS

LOS FENÓMENOS PARANORMALES

LA COPA MUNDIAL 1994 EN CIFRAS

EL MISTERIO DE LAS APARICIONES

LOS DESASTRES DEL SIGLO



¡41 años de publicación sin interrupción!

ALMANAQUE MUNDIAL 1995

Porque siempre es útil tenerlo cerca


En esta época,
la diversión viene de volada
El Canal de las Estrellas
EN FAMILIA CON CHABELO
DOMINGO 7 DE LA MAÑANA